山西大学
科学技术哲学译丛



David Crystal

Language and the Internet

语言与因特网

【英】戴维·克里斯特尔 著
郭贵春 刘全明 译



上海科技教育出版社



山西大学
科学技术哲学 译丛

隐喻
语言与因特网
科学哲学指南
科学之话语
认知科学哲学导论

语言与因特网

因特网对我们的语言有什么影响？它究竟使我们彼此交流时发生了怎么样的根本性变化？本书对此进行了深入而全面的思考。最后得出结论："网络语言"是一种全新的语言媒介，我们可以爱它、恨它，但决不可以忽视它。

戴维·克里斯特尔(1941—)，世界上最主要的语言学家之一，《剑桥百科全书》语料库的主编之一。


上架建议：自然科学总论
ISBN 7-5428-2763-4
9 787542 827630 >
易文网：www.ewen.cc
ISBN 7-5428-2763-4/N·445
定价：35.00 元



山西大学

科学技术哲学 译丛

David Crystal

Language and the Internet

语言与因特网

【英】戴维·克里斯特尔 著

郭贵春 刘全明 译



上海科技教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

语言与因特网/(英)克里斯特尔(Crystal，D.)著；郭贵春，刘全明译. —上海：上海科技教育出版社，2006.11
(山西大学科学技术哲学译丛)
ISBN 7-5428-2763-4

Ⅰ.语… Ⅱ.①克… ②郭… ③刘… Ⅲ.互联网络—应用语言学—研究 Ⅳ.TP393.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第018987号

Language and the Internet
by David Crystal
Published by Cambridge University Press

责任编辑 姚宁 潘涛 装帧设计 汤世梁

山西大学科学技术哲学译丛
语言与因特网
〔英〕戴维·克里斯特尔 著
郭贵春 刘全明 译

出版发行：上海世纪出版股份有限公司
上 海 科 技 教 育 出 版 社
（上海市冠生园路 393 号 邮政编码 200235）
网 址：www.ewen.cc
www.sste.com
经 销：各地新华书店
印 刷：上海新华印刷有限公司
开 本：690×970 1/16
字 数：225 000
印 张：14.5
版 次：2006 年 11 月第 1 版
印 次：2006 年 11 月第 1 次印刷
印 数：1－5 000
书 号：ISBN 7－5428－2763－4/N·445
图 字：09－2004－146
定 价：35.00 元

总　　序

传统的科学哲学研究进路是由逻辑经验主义奠定的。逻辑经验主义作为第一个成熟的科学哲学流派，首先基于经典科学的研究模式，在拒斥形而上学和区分理论陈述与观察陈述的基础上，赋予观察事实纯客观的优势地位。之后，观察渗透理论的观点和非充分决定性论题的提出，极大地弱化了观察事实在证伪或证实理论以及理论选择过程中所起的决定性作用；历史主义学派的观点更是有说服力地突出了形而上学和科学共同体在科学活动中的重要地位。

自20世纪70年代以来，一方面，科学哲学研究的突出特点明显地表现为，在保证科学理性和科学进步的前提下，更多地强调了社会因素与心理因素在科学方法论中的作用与意义，集中讨论科学目标、科学进步、科学成功、科学手段、科学成果、理论建构、理论与观察、理论与经验、理论实体的本体性等问题，体现为各种形式的科学实在论、非实在论与反实在论之间的激烈争论。这些争论既代表了当代科学哲学研究的主流方向，同时，也面临着在自身原有的框架内无法解决的内在矛盾。

另一方面，随着科学知识社会学的兴起，一批人文社会学家开始运用社会学与人类学的方法，对产生科学知识的理性基础与科学认知活动的客观性前提提出了实质性的质疑。他们通过对自然科学家的实验室活动的跟踪与观察分析，运用社会学与人类学的术语重新解释科学事实、科学知识、科学的客观性等基本概念，并且极端地否定了科学知识的认识论本性。他们认为，传统科学哲学的发展所依靠的是错误的归纳主义和基础主义的认识论，一旦摧毁这些基础，那么，科学哲学就无法达到自己的目标，其命运必然是：要么被遗弃，要么至少在适当的社会学与人类学的框架内得以重新建构。

当代科学哲学研究的这些基本走向在整体上主要体现为科学解释学与科学修辞学的转向。问题在于，科学解释学在重申了被科学语言学所抛弃的关于真理和有效性的认识论问题的同时，却把科学降低为一种形式的文化实践。因为解释实践的过程，并没有提供关于客观性和真理等认识论概

念的参照基础，这样，当科学哲学家追问解释的有效性和解释的范围等问题时，就无法确定一种解释的适当性或真实性。解释学转向所带来的解释的普遍性和解释的语境论特征，使真理成为相对于某种解释循环的概念。由于解释总是在蕴藏社会因素的信念背景下或语境中发生的，因此，必然会注入与权力和控制相关的政治因素，很容易走向相对主义。科学修辞学转向主要关注科学文本及其形成、表达与传播中的社会学、解释学或交流等方面的问题，试图通过研究科学话语与科学争论来理解科学的认知价值。但是，修辞过程中存在的劝导因素很容易忽视理性逻辑，显著地突出非理性因素的作用，因而同样无法避免走向相对主义。

从方法论意义上看，以科学的客观性和理性为基础的科学哲学研究路径，以及对科学实在论的辩护，将面临各种不同形式的相对主义科学观的挑战。20 世纪 90 年代围绕"索卡尔事件"展开的学术争论已经彻底暴露出科学主义与人文主义之间的直接冲突。面对矛盾与冲突，科学哲学的研究究竟应该如何摆脱困境，如何切实把科学哲学与科学史、科学社会学、科学心理学等相关学科结合起来，阐述一种科学家的科学哲学，或者说，大科学时代的真科学的科学哲学，而不是以逻辑为基础的科学哲学(逻辑实证主义)，也不是单纯以科学史为基础的科学哲学(内在论)，更不是人文社会学家所阐述的科学哲学(外在论)，或者说，不是科学叙事的科学哲学？

首先，需要寻找一个新的研究范式或研究基点，才能够将更广泛的背景融合一气，在理性科学观与非理性科学观之间架起桥梁，达到更本真地理解科学的目的。这既是当代主流科学哲学研究的一项主要任务，也是我们承担的教育部社会科学研究重大课题——"当代科学哲学发展趋势研究"攻关项目所要解决的核心问题。

我们认为，本项目的研究除了组织国内外的学术力量进行联合攻关，形成中国科学哲学的研究特色之外，为了进一步发挥我们的学术优势，弘扬优良的学术传统，以积极的姿态推进中国科学技术哲学的学科建设，以严谨的学风规范中国科学哲学的学术耕耘，远离浮浅时髦的学术宣扬，以兼收并蓄、扎实稳固的开拓创新精神促进中国科学哲学的繁荣与发展，我们还有义务引进、翻译代表西方科学哲学最新进展的优秀著作，实质性地推动我国科学哲学的教学与研究迈上新的台阶。这正是我们与上海科技教育出版社合作共同推出"山西大学科学技术哲学译丛"的初衷所在。

在译丛即将付梓之际，作为译丛的组织者，有许多发自肺腑的感谢之

言。首先,感谢每一本书的原作者,他们中的不少人曾对译者的翻译工作提供了许多方便;其次,感谢每本书的译者,他们以认真负责的态度和严谨的学风按时完成了翻译工作;第三,感谢上海科技教育出版社的潘涛博士和侯慧菊女士,他们作为本套译丛的总策划者,为译丛的出版付出了许多心血;第四,感谢每一本译著的责任编辑,他们的工作最大限度地弥补了译者翻译上的缺陷;第五,感谢译丛的编委会成员,他们的学术声誉与长期以来对"山西大学科学技术哲学研究中心"工作的大力支持,极大地促进了本中心的发展。

郭贵春　成素梅

2006年6月1日

本书受教育部2004年哲学社会科学研究重大课题攻关项目“当代科学哲学的发展趋势研究”(04JZD0004)和国家教育部人文社会科学重点研究基地——山西大学科学技术哲学研究中心基金资助

内容提要

短短几年间，因特网已经脱离了朦胧的状态，转而支配起我们生活的诸多方面。在一些地区，电子邮件(e-mail)几乎已经替代了传统的通信方式。对于越来越多的人来说，万维网(WWW)是他们获得各种信息的首选途径，是众多休闲活动的第一选择，这已经演变成为一场异常迅速的通信革命。

因特网对我们的语言有什么影响?

因特网究竟使我们彼此交流时发生了怎样的根本性变化?

《语言与因特网》就下列方面作了思考和论述：

- 电子邮件、聊天组和虚拟世界中的语言
- 因特网的语言和语言体系
- 基于电子通信而产生的大量新名词——“面向对象的多用户网络游戏交谈”(mootalk)、“拖钓”(trolling)、“赛博空间”(cyberspace)、“电子商务”(e-commerce)……
- 仍然不固定的规范形式支配着电子交流——新的标点格式，排列方式，问候语，告别语……
- 新型的图形交流设计——“笑脸”(smiley)……
- 电子时代，语言和语言体系的未来

作者认为，“网络语言”是一种全新的语言媒介，我们可以爱它、恨它，但决不可忽视它。本书为读者揭示了上述这些问题。

作者简介

戴维·克里斯特尔(David Crystal)是世界上最主要的语言学家之一,也是《剑桥百科全书》语料库的主编之一。出于工作的需要,他在很早以前就开始使用因特网。当时,他受雇于一家高科技公司,专门从事包含多项因特网技术应用的信息分类系统的开发工作,从而具有了因特网方面丰富的专业经验。

克里斯特尔教授的著作有《剑桥语言百科全书》(1987 年第 1 版,1997 年第 2 版)、《剑桥英语语言百科全书》(1995 年)、《作为全球语言的英语》(1997 年)和《语言的死亡》(2000 年)。他参与编辑的书有《剑桥百科全书》(1990 年第 1 版,1994 年第 2 版,1997 年第 3 版,2000 年第 4 版)、《剑桥百科全书平装本》(1993 年第 1 版,1995 年第 2 版,1999 年第 3 版)、《剑桥传记百科全书》(1994 年第 1 版,1998 年第 2 版)、《剑桥求真者》(1994 年第 1 版,1997 年第 2 版,1998 年第 3 版,2000 年第 4 版)。作为一名国际著名作家、期刊编辑、演说家和播音员,他凭借在英语语言推广应用方面所作的贡献,于 1995 年获得英帝国勋章。

中文版序

从我开始写这本书到现在的5年时间里，因特网已经大为改观。在2001年的时候，我们所生活的世界随处可见电子邮件、网络聊天和万维网。那时候还没有网络日志、即时信息发送和语音网络电话。手机发送短信的现象也是刚刚开始。到了现在，2006年，因特网又有了进一步的发展，例如，人们在谈论因特网的一种新化身——Web 2.0，它将带来用户和网站之间更多交互活动的可能。

这些发展，都会对语言产生影响。因特网已被称为一场社会心理学革命，但是，我首先把它看作是一场语言学革命。这是一场我们仍然在经历其影响的革命。

我撰写《语言与因特网》只为了一个原因，一个非常简单的原因，那就是：我竟然找不到一本有关语言与因特网的书！因此，我花费大量的篇幅致力于讲述该主题的历史，并且尽力建立一些原则以使我们能够用一种原则化的方式谈论因特网中正在发生的事情。我希望这些原则具有充分的普适性，我们能够用它们来讨论最新的发展趋势。

非常欣慰本书能有一个中译本。中国的读者将会注意到，书中几乎所有的例子都来自英语。这种情形在历史上有现成的解释，但这种解释需要加以更正。我们急切地需要对世界上的语言应对因特网的方式展开研究。我举的每一个例子，在其他语言中也有类似的例子；可是，相关的比较研究却少得可怜。

2005年，我高兴地读到了《超媒体和多媒体的新评论》的一个专刊(11卷2期)，这个专刊致力于少数民族语言的研究。但是，不仅是少数民族语言需要探索，甚至是世界上的主要语言也几乎没有得到经验研究。汉语，以及在中国使用的其他语言，是如何应对各种各样的电子媒体通信领域的，中国人又是如何对它做出反应的，我们需要这方面的研究资料。

因此，我非常希望这个中译本能够激发中国读者对汉语正在发生的变化进行自己的研究。这个研究项目的规模多小都没有关系。即使是极微小

的研究，也将逐渐组合成我们所需的资料库。而且重要的是，这样的研究正在出现，在技术和行为向前推进之前，对各种现状记录分析资料。

快些行动起来吧！过去这五年，因特网发生了急剧的变化。我们可以肯定的一件事是：五年以后，中国的因特网将与今天的截然不同。

戴维·克里斯特尔

2006年9月于威尔士的霍利黑德

前　言

诺顿(John Naughton)在《未来简史:因特网的起源》(A Brief History of the Future: the Origins of the Internet)一书中,有下面一段评论:[1]

> 因特网是迄今为止人类最不寻常的发明之一。就其对社会的影响而言,因特网丝毫不逊色于印刷术、铁路、电话、汽车、电力和电视。一些人已经将因特网技术等同于印刷和电视这两个极大地改变了人类通信环境的较早期的技术。但是,因特网更具潜力,因为它充分利用了印刷术提供给人类的文明手段,而又摆脱了广播电视的"一对多"特征的束缚。

在《编织万维网》(Weaving the Web)中,万维网(WWW)的创始人,伯纳斯-李(Tim Berners-Lee)引用了南非总统姆贝基(Thabo Mbeki)的一段话:[2]

> 人们应该掌握这项新技术来给予自己力量;使自己能够真正了解自己所处的经济环境、政治环境和文化环境;使自己的声音让全世界都能听到。

他还讲到"我可能无法更好地陈述万维网的使命了"。下面则是他后来所作的评论:

> 万维网与其说是一个技术创造,不如说是一个社会发明。

以及:

> 人类通过共享知识,在任意数量的人群之间进行交互通信的梦想一定能够实现,并且通过电子方式所进行的交互通信就像今天的非电子方式的交互通信一样轻松。

从1990年代中期开始，这种评论逐步增多，以前对于技术的强调现在转变到了人和用途上。随着我们越来越多地从社会角度来认识因特网，语言就成为了主角。的确，尽管因特网有着显著的技术成就和华美的屏幕布局，然而因特网各项功能之中体现得最明显的还是它的语言特征。因此，如果说因特网是一场革命，那么它很可能是一场语言革命。

有关语言在因特网中所扮演的角色以及因特网对语言的影响方面的问题，尚无任何书籍加以探讨。在过去的几年中，一些人总是在问我，因特网对语言有什么影响，而我只能凭印象给予回答。同时，就语言作为因特网发展的结果，权威人士正在对其未来作出可怕的预言。媒体方面要求我发表一些观点，但我不能给出什么有见解的评论，当他们锲而不舍，一再要求我发表看法时，我也只能泛泛而谈。是时候整理我的思路了，最终这本书诞生了。我不认为我在五年前能写出这本书，因为没有什么学术研究能够提供相关的参考资料，难以获取大量的数据实例。在一定程度上，这些都是因为“因特网数据是公共的还是私有的”这一问题的敏感性。即使在今天，收集资料仍然不是一件容易的事。我仍然不得不时常构造一些例子来使用，以论证我的叙述。幸运的是，1996至2000年间，一些广泛地研究因特网语言的书和文集开始出现了。一些核心期刊，像著名的在线杂志《计算机媒体通信》(Computer-Mediated Communication, CMC)开始发表大量有用的例证、相关评论和参考思路。我将在本书的注释里明确列出我所参考的资料。

由于因特网语言纯粹是一种现象，所以仅仅依靠个人对因特网语言的直觉也不是无益的；考虑到我已不处于因特网用户的黄金年龄(据说是20岁什么的)，我不能够完全通过直觉来判断普通的因特网用户的年轻特征。但我非常乐于承认，在许多问题上，我的女儿露西(Lucy)和苏珊娜(Suzanne)(她们都从事因特网通信领域的工作)以及我的儿子本(Ben)尽他们的所能为我架起了一座通往因特网的桥梁，让我可以从他们这代人的角度来认识因特网，并为我提供了其他相关的数据。我非常感激华莱士(Patricia Wallace)、米切尔(Simon Mitchell)和剑桥大学出版社的编辑泰勒(Kevin Taylor)给予我非常有价值的建议；我也感谢我的妻子希拉丽(Hilary)，她在屏幕上认真地阅读了我的电子文稿。作者们对于表达他们为文本尚存的缺陷而负责的意愿的传统是很有价值的，我也愿意如此——但是，这当然不包括由于因特网革命的发展所产生的偏差以及这场革命发展的不可预见性：从现在到出版的这段时间内因特网将会自己来证明这一点，这也许会使我

的主题例证显得过时。9 个月对于写书、出书而言是短暂的，然而在因特网世界中则是一段漫长的时间。谁知道我参阅的网站有多少在一年之后会不复存在呢？然而，我希望《语言与因特网》对一般性问题的关注能使这本书得以经受住如此的变化，得以提供一种能够与因特网未来相联系的语言学图景。

戴维·克里斯特尔
2001 年 1 月于霍利黑德

目　　录

第1章 语言视角

英语统治的因特网
将终结其他语言吗? [1]

非常邪è:移动电话中的闲言碎语

人类的一个很大的赌注

这些摘录都显示出人们对因特网影响语言系统的广泛焦虑。第一条是某期刊一篇关于千年问题文章的副标题;[1] 第二条是某篇论述移动电话短信息服务使用过程中所出现的不文明现象的文章标题;[2] 第三条来自法国总统希拉克(Jacques Chirac)就因特网对语言特别是对法语的影响的评论。[3] 我收集了许多诸如此类的摘录,它们全部集中于语言方面。这些摘录的原作者完全认可因特网所蕴含的巨大的技术成就、通信力量和社会潜能;然而在其他几句话中,他们的语气则表现出明显的担忧。这些作者并不像社会学家、政治评论家、经济学家以及其他一些学者那样去关注因特网上的色情、知识产权、隐私、安全性、诽谤、犯罪等危险问题,他们更多关注的是语言方面的问题。他们认为,大多数语言,特别是富于个性的语言将成为因特网的牺牲品。他们提出的问题鲜明且令人惊骇,诸如:电子邮件的宽松标准是否预示着现在为人们所知的文法和拼写方式将要消失呢?因特网将预示一个新的技术术语时代的到来吗?语言的创新性和灵活性将随着由全球化导 [2]
致的同一性而消失吗?

当然,这些由于新的通信技术的出现而引发的担忧并不是现在才有的。15世纪,基督教会普遍认为印刷术是(魔鬼)撒旦的发明,特权阶级害怕未经审查的思想藉此得以散布,进而导致社会秩序被打破,使无数灵魂推向毁灭的边缘。于是,他们很快就采取了措施,通过抑制印刷术来避免其可能引起的邪恶影响。当第一本由古腾堡(Johannes Gutenberg)印刷的《圣经》(1455年)出版了半个世纪时,弗兰克福特(Frankfurt)组织了一个州立审查

机构去压制非正统的《圣经》翻译和交易(1486 年),罗马教皇亚历山大六世(Alexander VI)又将审查范围扩展到了非宗教书籍(1501 年)。大约 400 年后,当社会开始应付由于电报、电话、广播的出现所导致的政治影响时,人们对所进行的这些检查和控制表现出更大的关注。电报将毁灭家庭,助长犯罪;[4] 电话会破坏社会秩序;广播则是传道士的布道途径。每一次的焦虑随之都会引发一场特定的有关语言的争论。几千年前,《圣经》的印刷版本代替了对《圣经》的口头解释,从而加剧了对宗教环境中本地语言运用的争论,这一争论在今天仍有影响。而当广播使千百万人听到某个声音时,立即引发了争论:应该使用什么标准作为正确发音的准则,怎样表述才能清晰、易于理解,是否允许使用地方口音和方言,这些发生在 20 世纪的争论在 21 世纪依然激烈。

因特网是遵循通用标准的计算机网络的联合体,这些标准能使信息从
[3] 某网络的任何一台主机发送给其他网络中的任意主机。在 1960 年代,因特网是作为试验网络而开发的,但是它发展迅速,很快其用户涉及军事、联邦政府、地方政府、大学、商务和私人等诸多领域。目前,它已成为世界上最大的计算机网络:仅截至 2000 年,它所连接的主机就已经超过 1 亿台,提供的服务领域仍在不断扩大,使空前数量的用户可以通过电子邮件(e-mail)、讨论组、各种主题的数字化"页面"互相联系。而功能信息如电子购物、商务数据、广告、公告牌等也与富有创意的作品,比如诗和脚本相伴,同时,电影、电视等娱乐性节目一同不断增长。因此一些评论家把因特网比作电视、电话以及传统出版物的混合体。赛博空间(cyberspace,计算机网络空间)这一术语正是在这一时期被创造出来,用以表达以数码形式(信息高速公路)存在的或即将出现的信息世界的现状或未来。尽管较慢的数据传输速度以及对如此庞大的信息的管理和获取限制了当前因特网潜力的发挥(见第 7 章),但是我们无法否认因特网作为全球性媒体的空前规模和重要性。这一重要性甚至还反映在拼写方面,反映在使用大写字母的语言中:这是第一个习惯用大写字母开头来标识的技术。我们没有类似地将诸多的新发明与新发展拼写为"Printing"(印刷)、"Publishing"(出版)、"Broadcasting"(广播)、"Radio"(无线电)或者"Television"(电视),但是我们现在确实在写"Internet"和"Net"。[5]

作为因特网经常性的公民的"网民"是什么样子的呢?那些将相当多时间花在因特网上的人只需想想自己即可明白这个问题;而对于那些很少

上网的人来说，描述一下“网民的一天”将是极有意义的。下面是威尔伯(Shawn Wilbur)的一天，他描述了心目中的“虚拟社区”：[6] [4]

对我来说，这是一个每天都要花费我多个小时的工作。从黎明之前到深夜，我时不时上网，正是这些不连续的几分钟汇成了每天的若干个小时。当我半夜醒来，或是烧的咖啡已煮沸，洗澡水溢出，或者是正在写文章，也或许是正在约见学生，我会冒险登录上因特网。有时，我前台做着某些工作，而后台仍保持与因特网相连。每天我都会有一两次长时间地连在因特网上，主要忙于急需实时处理的网上交流。但是我觉得这还不够。我的朋友、同事也有同感，希望能经常地呆在网上、在办公室守着机器，或者是聊天，或者贪婪地盯着终端。虚拟社区就是这种行为，这种沉迷，以及它所表现出的这种联系。有时它是实时的通信，而更多时候则是非同步的独自品味，仅在偶然之时才会对声音或实体交流有文字冲动。

如果想知道自己是否受因特网驱动，你现在可以看看自己是否有某些“症状”。下面是从一些标题为“上瘾因特网”的网页选取的内容：

你半夜 3 点醒来去洗手间，在回屋的时候还要去检查电子邮件
你从因特网上注销时屏幕上显示你已经在网上呆了 3 天又 45 分钟
你把冰箱放在了电脑旁
当有人问你刚才说了些什么，你说“请向上卷页”
在你所有的朋友的名字中都有一个@符
你告诉出租车司机你住在 http://123. elm. street/house/bluetrim. html
你检查你的邮箱，它告诉你“没有信息”，于是你又检查一次。
你的电话费账单放在门口阶梯边的盒子里。

本书的目的不在于阐述存在于赛博空间中个人和社会生活的重要性。 [5]
我的目的更现实：研究因特网对一般语言和特定的个别语言的影响。随着因特网这一电子媒体使用规模的全球化扩大和程度的加强，这些影响将是普遍和巨大的，而本书正是要探索这些崭新的方法。似乎其作用正如前面提到的传统通信技术曾赋予语言以印刷的和广播的特征，如报纸头条新闻醒目的电传图片，以及体育解说中特有的声音方式那样。因特网这一电子媒体从一开始就给予我们一条以一种完全不同于其他符号系统的方法促进

而又制约了我们的通信能力的通道。许多存在口头语言和书写语言中的语言预期和实践方式(第2章)将不复存在。因此,我的首要任务就是要探索所谓的"电子革命"的语言特征,看看因特网语言的使用方式是否正在变得不同于以往的语言,以至于可以真正被称作革命。

在促进这个全世界都参与的媒体的发展过程中,语言的重要影响——至少在理论上,只要国家基础设施和国际经济情况允许——注定是深远的。但我们绝不可以夸大因特网的全球性:理论上,它是全球性的,但现实中,很大程度上它仍然属于那些发达国家的富人。而这正是关键因素。在语言上,当人类社会的每个成员都能使用该项技术,与其他人进行通信时,将发生什么呢?人们大量地提到"地球村",这乍一看是一个很具诱惑力的比喻,然而这个概念引出了许多语言问题。一个村庄应该是一个关系紧密的
[6] 社会,传统上可通过用方言或可将自己的成员与其他地方的人区别开来的语言得以区别:"那不是我们描述事物的说话方法。"如果将有一个真正的地球村,[7] 那么我们需要知道"它的方言是什么"、"给予这个全球性社会每个成员一致感的语言的公共属性是什么"。而如果我们没有任何一致化的方言或语言供我们识别,或者没有某种一致化的趋势,那么我们需要问自己,是否"地球村"只不过是一个媒体的虚构。相似的问题涉及许多概念,像"数字公民"、"虚拟社区"、"网络一代"。语言视角是这个争论的关键部分,就像福斯特(Derek Foster)在思考社会这一概念时指出的,"只有通过进入到通信活动中去才能真正理解这一术语"。[8] 于是,第二个任务就是要调查因特网是否是作为一个同质的语言媒体而出现的,是否具有明显的方言性,反映着不同的背景、需求目的、用户态度,或者是否是一个惯用法和难以分类的古怪用法的聚合体。

1.1 因特网的情境

当语言的差异变得显著时,语言多样性这一概念就有意义了。一种语言是一个由情境因素决定的语言表达系统。[9] 广义上讲,这一概念包括:言语和文字;不同地区和不同阶层的方言;专业语言(例如法律和科学语言);
[7] 创造性的语言表达(文学语言);以及其他广泛的表达方式。从理论上讲,多样性是系统的、可预见的。对于某种给定的语言,在一定程度上我们能够知晓某一个特定地区的人怎样说话,律师怎样记录,电视评论员怎样评说某种体育运动等。于是我们就有了"英国英语"、"利物浦英语"、"法律法

语"、"体育解说词"等概念。如果人们希望自己的语言行为有章可循,那么就应该注意情境的变化,因为后者任何一个重要因素的改变——比如从一个地区到了另一个地区,从家庭到了街市,从室内到了室外,从一个听众变成了多个听众,从面对面讨论变成了远距离谈话——都会导致情境中所使用的语言的变化。有时,某种语言的特征会受到情境的极大限制。例如,法庭上所使用的语言有严格的规定,如果我们违反,将会受到批评,甚至被指控藐视法庭。在另外的情形中,我们可以自由选择讲些什么、写些什么。比如,我们可以在晚餐后以正式口吻、非正式口吻,或结合二者进行讨论或谈话。但是所有使用语句的情景都是有约束的,如果我们希望我们的语言能够被接受,那么我们就必须意识到这些约束,并且遵守它。许多因素,像礼节、兴趣、可理解性,都会支配着人们敢于将什么引入我们饭后的交谈,各种情形都会受限于这些标准。"怎么样都行"永远不是一种选择——或者至少是当人们决定说、写而没有注意交谈者或整个团体的社会语言期望和习惯时,那么他们只能期望得到正确的判断,才能被理解。[10]

一种语言有多方面的独特特征。就书面语言而言,许多分类方法认为它有5种主要特征。[11]

- 布局特征:书面语言的整体表示和组织,包括排版、页面设计、空间布局、图例应用、颜色安排等许多因素。例如,在这一水平上,报纸英语类型主要是通过使用标题、专栏、图片说明等因素来识别。 [8]
- 拼写特征(或笔迹特征):一个独立语言的书写系统,由字母表、大写字母、拼写、标点符号和强调表达方法(斜体、黑体等)的不同使用方式来定义。例如,美国英语和英国英语可通过许多拼写的不同而加以区别(比如 colour 对 color);广告英语允许进行拼写的变形,而这在其他种类语言中是不允许存在的(比如 Beanz, Meanz, Heinz)。
- 语法特征:指句法和词法的诸多可能,定义因素有句子结构、单词顺序和词尾变化。例如,宗教英语使用了一种特殊的呼格结构(O God, who knows...)并允许使用一些代词的第二人称单数形式(thou, thee, thine)。
- 词汇特征:语言的词汇由某种语言中特定使用的单词和习语集来决定。例如,法律英语使用了 heretofore(迄今为止)、easement(地役权)、alleged(有嫌疑的)等表达,以及短语 signed sealed and delivered

(签署、密封并分发)和拉丁语表达,像 ex post facto(追溯效力)。

- 论述特征:指文本的结构组织,由连贯性、相关性、段落结构、逻辑发展等因素决定。例如,科学英语期刊中的典型论文是由固定部分组成的,包括摘要、内容提要、方法、结果、讨论、结论。

"无论因特网文化会成为什么样子,它仍旧是基于文本的事务。"[12]言语
[9] 语言确实只占因特网的很小一部分——由声音剪辑、电影和视频来实现;但是,随着技术的发展,言语的使用无疑会增长,不久我们就会看到交互语音(和视频)对话、声音合成,以为屏幕上内容提供声音解释或为图形表示提供声音支持,并且能够自动识别声音,使用户与网站之间实现语言交互(见第8章)。因此除了上面5种特征,我们还应该再认识两个新的特征:

- 语音特征:指言语的一般声音特征,决定因素包括音质、音域(比如男高音对男低音)和音调(比如说话声、唱歌声、喊叫声)。例如,在电视评论中,不同的体育运动评论采用不同的声音规范(足球评论中的声音高亢热情,而桌球解说中的声音则寂静而有序)。
- 音位特征:指个体语言的声音系统,决定因素包括元音、辅音、语调、重音、停顿。例如,以不同方式使用声音而产生了不同的地方口音;发音的显著区别也是新闻广播、祷告、电视广告等不同类型语言的区别性特征。

当然,就像在书面语言中一样,语法、词汇和论述特征在各种言语中也扮演了独特特征。一个电视评论不仅在发音方面有独特特征,在语法、单词和词语组织方面也都如此。

于是,对因特网语言感兴趣的人就会提出这样的问题:网络是否是一个使用同质电子语言的情境,能够生成使用上面那些因素所定义的独立语言类型?因特网的所有用户可以通过使用同样包含各种图形、拼写、语法、词汇、论述特征的短讯、投稿、网页来表达他们自己的意思吗?要回答这些问
[10] 题,我们需要首先确认因特网究竟包含了多少种情境。然后我们需要描述每种情境的静态语言特征,认识到出现在每种情境中的变形。这将帮助我们更精确地谈论人们所用的策略,所持的语言学观点,然后我们才可以开始评价他们对因特网语言的意见和关注点。其中一些情境是容易识别的,因

为它们已经存在了相当长的一段时间，并且开始稳定下来。而另一些情境则刚刚萌芽，它们的状态完全是和正在出现的技术相联系的，因此研究对象仍在迅速变化着：其中一个例子就是将因特网连接到移动电话的技术，于是一块小小的屏幕开拓出了一个新的语言表达的领域（参看边码 228）。考虑到现代技术变化的速度，无疑会有新的情境因素不断出现，使任何为分类所作的努力都迅速过时。但是至 2001 年初，我们识别出了 5 个因特网应用情境，这些情境显著不同，这意味着它们所含的语言也可能显著不同。

1.1.1 电子邮件

电子邮件是通过使用计算机系统实现用户之间的信息传递——现在主要指私人邮箱之间的信息传递（与那些发送给聊天组的信息相反）。与万维网上几十亿的网页相比，尽管电子邮件仅仅占了因特网“空间”相当小的一部分，但就每天的个人信息传递数量而言，它远远超过了万维网。就像诺顿所说的，“因特网是建立在电子邮件的基础上的……电子邮件是因特网系统的润滑剂”[13]。就拿今天来说，我浏览了 3 次网页，却发出了 20 封电子邮件。我的联络人包括我的亲戚、朋友、同事，以及新的长期商务合作伙伴，我收到的邮件也来自他们。同时，还零星地包含一些知道我的电子邮箱地址的机构寄来的“垃圾”邮件。其中一些邮件带有附件，就语言特征而言，这些附件与网页的区别并不明显。不管是寄出的还是收到的邮件，它们在长度上和文体上都有很大的差异。各个电子邮件情境的不同是显而易见的，于是，最重要的问题就是要找到电子邮件情境中的语言一致性。电子信息迅捷传递的要求必然会促使其体现一定的语言特征，而这些特征对于受众和目的方面都很突出吗？我们真的能归纳出一种完全属于电子邮件的语言吗？这个问题会在第 4 章阐述。 [11]

1.1.2 聊天组

聊天组是就某个特定主题所展开的连续讨论。这种讨论发生在一个特定因特网地址的“房间”中，只要有兴趣，任何计算机用户都可加入。根据用户的这种交互活动是实时的（同步），还是延迟的（异步），可以分为两种情境：

- 在同步情境下，用户进入聊天室，加入一个正在进行的实时谈话，给

出署名发言，该发言即会与其他参与者的发言一起插入到不停卷页的屏幕上。IRC（Internet Relay Chatting，因特网在线聊天系统）就是该系统中的一个例子，它由数千个讨论不同主题的聊天室组成。尽管大家同时进入了一个聊天室，但是，只要他们有足够的认知力和必备的语言能力，就可以开启多个聊天窗口，同时进行两个乃至多个会谈。

- 在异步情境中，交互活动以某种格式被存储，用户提出要求即可参与，以至于他们在任何时候——即使是最佳时间已经错过，都能赶上所讨论的内容，从而加入其中。作为1980年代所流行的富有特色的计算机通信方式——公告板（bulletin board）就是一个例子。
[12] Usenet中成千上百个新闻组覆盖了大量的主题，这是另一个例子。还有一个例子是邮件论坛，像LISTSERV®，用户预订后，所有送到这里的信息都会到达列表中的每个人那里。

一些聊天组是全球性的，接受来自世界上任何地理位置的信息发布；而另一些则是地域性的，受限于某个特定的国家或地区。一些是受控制的，由某个拥有者和编辑来管理；而另一些则是不受控制的，更不受内部力量的约束（见边码146）。尽管乍一看，聊天组的情境似乎将促进某种很具特色和一致性语言的使用，然而所卷入的不同因素——尤其是同步因素——使聊天组可能包含显著的不同。这个问题会在第5章讨论。

1.1.3 虚拟世界

虚拟世界是一个想象中的环境，人们进入其中，进行基于文本的交互活动。随着MUD（multi-user dungeon，多用户网络游戏，取自1970年代的一款角色扮演冒险游戏"Dungeons and Dragons"［D&D，龙与地下城］）概念的出现，许多冒险类游戏被开发出来。用户有机会经历想象中的生动环境，他们使用全新的身份，探索奇异的世界，进行新的开拓，利用伪装与其他参与者一起进入到交互游戏之中去。许多MUD发生了变化，尽管他们仍然依赖共享的虚拟空间和角色扮演身份，但是他们已不再是去创造冒险世界——例如构造教育或商业环境中的世界，使聊天会话精细化。这样，MUD也可解释为"多用户域"（multi-user domain）或"多用户空间"（multi-user dimension）。此后，随着技术的发展，通过将多媒体技术加入到虚拟世

界之中，用声音和图像辅助或者代替文本，参与者将像 avatars（来自印度神话，指某神在世的化身）一样在屏幕上作为实像存在，许多评论家称这样的世界为元世界（metaworlds）。[14]现在，MUD 的大量子类型已存在，它们各自所侧重的不同，技术特征也不同，但肯定具有类似的缩写，比如 MOO（面向对象[Object-Oriented]的 MUD），MUSH，MUCK，MUSE，和 TinyMUD（边码 173）。在这样一个由想象支配的世界中，显然语言上的不确定性是非常巨大的，因此——就像所有比赛一样——指导游戏的约束的存在就非常必要了，没有约束，交互活动将一片混乱，这些将在第 6 章讨论。 [13]

1.1.4 万维网（WWW）

万维网是因特网所连接的所有存放着文件并可通过使用标准协议（超文本传输协议 HTTP）[15]加以访问的计算机的完整集合。World Wide Web（万维网的全称）通常缩写为 Web 或 W3，在网站地址中表示成缩写 www。万维网的创造者、计算机科学家伯纳斯-李曾经将万维网定义为“可用信息的网络世界，人类知识之体现”。[16]1990 年所设计的 WWW 是为了给不同地点的高能物理学家提供共享领域内知识的手段，但是它迅速扩展到了其他领域。现在，涉及的主题囊括一切，被用以实现世界上任意位置的用户之间的多媒体交互。其功能包括百科知识参考、存档、编目、“黄页”造表、广告、私人出版、游戏、新闻报道、创意写作和商务，同时还有不断丰富的电影及其他娱乐。伴随着如此多的主题及论题，这里的主要语言问题必然是：是否可以认为，万维网作为一种语言，有某种一致性？是否能够对万维网所使用的语言作有益的或有效的完整概括？这个问题将在第 7 章论述。 [14]

上述 5 种情境并不是完全相互排斥的。我们能够在某个站点看到所有的情境都组合在一起，或者某一种情境在其他的几种情境中被使用。例如，许多网站包含了讨论组和电子邮件链接；一些 MUD 包含了异步聊天组，并且允许参与者通过电子邮件相互联系。随着用户不断地探索因特网的所有可能的表达方式、引入新的元素组合方式、反作用于技术进步，因特网世界极其容易改变。它似乎永远处于一种变化的状态，缺乏先例，寻找着标准、探索着自己发展的方向。大概唯一能够确定的就是人们无法确定将会发生什么，就像诺顿在他的作品《未来简史》的结尾处写的，“因特网的未来也将是开放的。支配网络的协议使网络的发展处于开放的状态”[17]。例如，随着

交互语言对话更加普遍,这5种情境很快会显得不够用,需要补充第6种情境,健谈者也需要决定使用何种语言去充分开发这一新媒体。然而,我们不能预见这种新的语言使用情境是否会沿用旧的谈话规范,是否会发明新的技术来使交互活动更加方便,或者是什么样的新旧组合将会最有效。对于这些,本书的后继版本必定会添加额外的一章加以论述。

对于上面概括的5种情境中的任何一种,我们都能肯定的是,人们仍然在关注着自己能够获得什么样的通信能力。人们正处在相当特定的学习情
[15] 境中,他们不得不寻求规则(如何通过电子邮件交流,如何在聊天组中谈话,如何构造一个高效的网页,如何使虚拟角色社会化),而且,由惯用法建立的广泛认可的行为模式是没有规则可言的。这与基于纸张的交流具有明显的不同。例如,在学校可以按部就班地进行书信写作教学,由于就如何写信已经有广泛的一致意见,并且有手册提供参考,我们觉得这方面的知识是可靠的。我们大都知道许多写信规范,比如如何使用开头和结尾格式(Dear Sir/Madam, Yours faithfully),何处放置地址和日期,如何把文章断成段落。成年人能够自如地使用这些知识,并且有时在写非正式书信时可自信地突破这些规矩。但是,在写因特网中"信件"——电子邮件——时,就没有如此悠久的传统了。绝大多数人使用电子邮件的历史不足10年,他们不会意识到那些为了使自己的邮件不被误解而必须遵守的规则。只有当他们了解到收信人不愉快的反应时,他们才意识到自己错误地构建了信息。

没有人能清楚上面5种电子会话中存在的所有交流问题。对方法和风格的建议尚处于形成初期,许多还是试探性的(见第2章)。市场调研公司正在进行大量的研究,试图了解人们对不同的网页设置的反映。许多个体沉迷于不受限制的虚拟角色,心理学家在开始研究什么问题在影响这些个体。你会在电子世界中遇到无数的特异性和变数。同时,已开展的详细研究已经识别出特定的电子情境中所具有的共性层面。例如,切尼(Lynn Cherny)研究了某种MUD(ElseMOO,边码174)的语言,得出结论:"就格式而言,ElseMOO中的语言交互最符合专用语言描述了。"戴维斯(Boyd
[16] Davis)和布鲁尔(Jeutonne Brewer)通过研究聊天组——尽管最初是出于尝试——得出结论:"聊天组的语言交互能够被看作专用语言,一种新兴的专用语言。"[18]无疑,网络参与者本人也意识到自己所用语言的独特性。实际上,在1994年,切尼曾经报导过ElseMOO正试图归档其特有语言。[19]尽管他未能深入地进行下去——一些成员批评它与"内部成员"的气质相违

背——证据仍然清楚地显示出它正开始作为一种变体得到使用。

很明显,因特网语言处在一种过渡状态。对于交互时网络用户没有真实感这一问题,华莱士(Patricia Wallace)作了讨论,指出:"在因特网中,我们使用着一套古怪的工具进行挣扎,并且尽可能努力地推进其发展。人类在其发展道路上显现了惊人的适应力。现在,我们都在对网络的认识形成过程中,接受着痛苦而棘手的教训。"接着她又写道,"我盼望着高夫曼(Erving Goffman)所描述的那种'交互习惯'能够在网络中稳定下来,目前影响不断扩大的商务应用能够更具可预见性、可靠性、通俗性,并且尽可能减少导致危险的误解。"[20]对更大的可预见性、可靠性和通俗性的进一步需求,影响着整个因特网领域及其所使用的语言。因特网世界的每个人都试图以无数独具个性的方式去解决受电子制约的通信媒介所出现的问题(见第2章)。同时,在这个因特网世界,许多参与者极具热情,了解因特网的各个过程,努力去探索这一新媒介的潜力,对如何使用因特网有着坚定的信念。通常,将其中具有广博见闻之人称作"geek"——由一本极具影响的因特网手册《连线风格》(Wired Style)所定义,指的是"那些出于娱乐而编写代码,在朋友间大谈特谈 Unix,每天阅读 Slashdot 的人"。[21]相应地,在因特 [17]
网的使用中,我们需要进行大量的语言改革和创新。同时,每个人都意识到太多的个性会引发理解方面的问题。同样,那些参与"社区"活动者会感受到强烈的服从规则的压力。就像一位撰稿人在讨论攻击性争论(flaming,边码55)时所说的,"你我能以任何想要的方式谈论因特网的任何方面;而问题是我们正在寻找的是何种谈话。"[22]于是,网上有哪些类型的谈话?一个人怎样参与到其中?我们需要学一门我该称之为"网络语言"(Netspeak)的新语言才能成为网民吗?

1.2 网络语言

"Netspeak"替代了"Netlish"、"Weblish"、"Internet language"、"cyberspeak"、"electronic discourse"、"electronic language"、"Interactive written language"、"computer-mediated communication"(CMC),以及其他更繁琐的提法。这些术语的应用各不相同,例如,"Netlish"很明显来自"English",随着网络语言更加多样化,使用这一称谓的地方已经减少(边码216);"electronic discourse"(电子交谈)强调的是交互性和对话性方面;"CMC"更注重于媒介本身。1984 年 Newspeak 和 Oldspeak(后来发展为类似 Doublespeak 和

Seaspeak）奥维尔式的引入以及 Royalspeak 和 Blairspeak 这样的媒体标签的出现所造成的潮流，使我们不会对"Netspeak"作为术语而流行感到吃惊。许多人同样也用到"Webspeak"，但以本书的观点，"Netspeak"的范围要比"Webspeak"的范围更大。只要我们明白两点，我们就能看到"Netspeak"这
[18] 一定义的简洁明了和功能十足：正如我们平时所知"speak"包括了说和写两部分，以"speak"作后缀的词同样也包括了"听"和"读"的意义。既然因特网是以书面语言为主（有关因特网的言语部分，见第8章），第一点也就不值一提了，然而，正如我们将要看到的，言语怎样与书面表述相关联是问题的关键所在。但是，第二点有时会被忽视，因此承认这一点是有意义的。在因特网上，与传统[23]意义上的言语和文字一样，个人所收到的语言会远远超过他们所能处理的范围；因为因特网是一个几乎完全依赖于对文字信息作出反应的媒体，对读者群的了解必然在任何讨论中都占据主要的位置。因特网的核心特征正是他们实在或潜在的交互性。

人们广泛的直觉认为存在着某种网络语言，这种语言所显示的特性是因特网所特有的，在上面5种情境中都能找到，表现出了它作为一个具有全球性和交互性的电子媒介的特征。这一直觉的语言学基础会在第2章和第3章详细解释；但是，正是互联语言对其他各种语言的影响说明人们确实认识到有什么东西确实"存在在那里"。当其他语言语境中的人开始间接引用新的语言类型时，也就明确标志着该语言已经"诞生"了。例如，电视中一段滑稽的法庭短剧片会随意借用法律语言，那是认为观众明白这些语言的暗喻；一些人能够将法律语言引入到他们的谈话之中，即使终其一生他们也未曾进入法庭半步——"the tooth, the whole tooth, and nothing but the tooth"（强制力，都是强制力，除了强制力就是强制力），这是我最近所遇到的一个特别不令人愉快的有关"tooth"（牙齿）的双关语。因此非常有趣的
[19] 是，尽管绝大多数人只是近十年来才开始接触电脑，但是体现在因特网使用情景中的网络语言的显著特征已经在计算机网络媒体通信之外的交流中逐步出现。其影响主要在于词汇，在很多文字语言中都能找到受到影响的书写变体。[24]

在日常对话中，许多人为了让自己的谈话有更好的切入口，往往会使用一些以计算机技术为基础的术语。下面就是一些最近我所听到的谈话：

It's my turn to download now. 现在轮到我下载了。（即，我听完你的

饶舌了，现在该听我的了。）

I need more bandwidth to handle that point. 处理这个问题，我需要更大的带宽。（即，我没办法一次完成所有的事。）

She's multitasking. 她正在进行多任务处理。（即，指她正在同时处理两件事情。）

Let's offline for a few minutes. 让我们离线一会儿。（即，让我们私下谈谈。）

Give me a brain dump on that. 给我一个有关它的大脑堆栈。（即，告诉我你知道的一切。）

I'll ping you later. 稍后我将 ping 你。（即，我打电话是为了问一下你是否在附近。）

He's 404. 他 404。（即，他不在附近。见边码 82）

He started flaming me for no reason at things. 他无缘无故地开始 flame 我。（即，他正冲我大喊大叫。见边码 55）

That's an alt.dot way of looking at things. 那是看问题的"alt.dot"的方法。（即一个很好的方法。见边码 83）

Are you wired? 你上线了吗？（即，你准备好处理这个问题了吗？）

Get with the programme. 开着这个程序。（即，坚持下去。）

I got a pile of spam in the post today. 今天我在邮局取了一堆 spam（即，我今天在邮局收了一堆广告信。见边码 53）

He's living in hypertext. 他生活在超文本中。（即，他隐藏了许多东西。见边码 202）

E you later. 稍后电你。（即，再见。）

在过去，程序员经常需要使用特殊的词汇谈论自己的代码行，而现在这些词汇已经进入日常语言中，尤其是在处理电子邮件地址中的标点符号时。 [20]
比如广播电视主持人通常会在告诉观众或听众怎样写信给他们的节目时用"@"、"·"和"/"来告诉后者他们的电子地址。".com"现在已经是一个为人们极为熟悉的短语，普遍应用在各种广告和促销宣传材料中。

事实上，英语文字的应用远远不只局限于使用".com"。这个后缀仅仅是许多域名中的一个（带有一些 US/UK 变化），这些域名显示了一个电子地址属于何类组织：[25] .com（商业的），.edu 或 .ac（教育的），.gov（政府的），.mil（军事的），.net（网络组织），以及 .org 或 .co（所有其他的）。.com 现已用作普通形容词，比如，dotcom organizations 以及 dotcom crisis。此外，

"dotcom"也以许多顽皮的方式得到使用,尤其是在将语言作为突出的主题——报纸标题以及广告中。[26]如今,"dotcom"已经发展为其他的一些词语:一个电脑硬件商店会给自己打广告,"<店名>. computer"。类似地,在一家英国电信公司的广告策划中,WWW被解释为web without worry(无忧网)。人们已经注意到com与come的相似性,在其他语言中还有另外一些相关的联系:因特网上赢取汽车的广告会打出标题,".com and get it"。Independent Graduate开业的标题仍然能够在网上见到:"Dot.com all ye faithful"。发音的相似也会促成一个食品销售广告的产生:"lunch@ Boots. yum"。"."号已经引入到各种短语中:"Learnhow.to"和"launch.anything"都是网站的名字;"un.complicated"是一个个人基金的广告;某家公司使用了俚语"Get around the www.orld";另一家的俚语是"WWW.alk this way"。

[21] 对于符号"@",也有类似的应用趋势,现在主要广泛地用于接受者和地址之间的连接。@符最初是由计算机工程师汤姆林森(Ray Tomlinson)选定的,正是他于1972年发送了第一封电子邮件。当时,他需要一个不出现在名称中的字符,这个打字机键盘符号映入了他的眼帘。它恰好附带有合适的意义:某人"在"(@)某处。[27]出人意料的是,接下来许多公司和组织用@代替了它们名称中的a或at:@llgood,@tractions,@cafe,@Home,@pex。并且在许多原本使用at的地方出现@的身影:如俚语"This is where it's @";比尔·盖茨(Bill Gates)1999年的一本书起名为《Business @ the speed of thought》;一篇评论文学作品与日常语言相互关系的学术文章,精辟地将两者的关系归纳为"language @ literature"和"literature @ language"。[28]一些文章中原本不使用"at"的地方,现在也加了@——一张给我的明信片中写道:Crystals @ …,后面写着地址。

到目前为止,"e-"的前缀广泛用于各种表达中。《牛津新词字典》(The Oxford Dictionary of New Words [1997]),[29]已经收集了e-text(电子文本),e-zine(电子杂志),e-cash(电子现金)和e-monoy(电子货币),并且在1998年,美国方言协会(America Dialect Society)称"e-"为"年度之词"并认为它是"最有用途最有前景的"。我注意到的有e-tailing和e-tailers("在因特网上零售"),e-lance("电子自由作家")和e-lancers,e-therapy(电子疗法)和e-therapists,e-management和e-managers,e-government,e-bandwagon,e-books,e-conferences,e-voting,e-loan,e-newsletters,e-security,e-cards,e-pinions,e-shop,e-list,e-rage,e-crap,以及(西班牙语)e-moción等

表达。还有这种形式以"取反"的方式出现在伦敦出租车的一侧"Watrloo No Problm"(滑铁卢没问题),下面标有注释"no-e.anything"(没有"e"的东西)。有一个赌马爱好者在因特网上开了一家公司,将其命名为"e-we go"。新闻标题和要点经常会用一些具有抢眼效果的词,很自然,由 e 驱动的词汇形式因此出现在专业报纸杂志,以及普通出版物上。下面就是一例: [22]

MAJOR BREAKTHROUGH IN SEARCHITIS
STOP INTERNET CLICKTOSIS
Dealing with the dot.com Brain Drain
The Geekion (这是《经济学家》对一本计算机字典所作的评论的标题)

很难说这些发展中能有多少会成为语言的持久性特征。我们从来不能预见语言的变化,而只能是在语言变化后认识到这一变化。已经出现了一些反对上述使用方法的呼声。比如,《连线风格》的作者就"e-"的使用曾经恳求道:"请抵制这种将元音滥用的冲动。"并引用"类似 e-lapse, e-merge 和 e-quip 的词是太随便的造词方式"。[30]一家硅谷公司 Persistence Software 据称已经建立"保护其余 25 个字母协会"用以抵抗以"e-"开头的字的蔓延。对广告中使用 dot. com 也有相似的抱怨。一位美国公司的命名专家科恩(Neil Cohen)就说过(2000 年中期)"现在那些使用'e'、'i'和'.com'的公司即使只在五年后也将被看作是恐龙。"。[31]但是,这仅仅是使下面这个假设更具说服力,即网络语言这一概念已经开始演化,正迅速地成为流行语言意识的一部分,并引起强烈的语言态度。相应地,接下来就是要决定网络语言的主要语言特征是什么。如果网络语言存在,上面所举的例子则仅仅是指向了巨大冰山的一角。再则,现实中会有比上面简略说明中更多的基本语言策略。如果我们就像本章开始处所引用的那样担心因特网会影响我们一般语言,尤其是自己说的语言,我们就应该首先研究网络语言在其各种环境中的不同情况,看看究竟发生了些什么。就像保利洛(John Paolillo)在他的一篇关于虚拟语言社会的论文前言中写下的:[32]"要真正明白因特网怎样影响我们的语言,我们就必须明白不同类型的语言怎样在因特网中得到应用。"相应的第 4—7 章研究了上面所描述的 5 种语境中的语言。但是,所有这 5 种语境都具有共同的语言特征,这些构成了第 2、第 3 章的主题。 [23]

第2章　网络语言的媒介

[24] 因特网是一个电子的、全球性的交互媒介，它的这些属性无不对因特网的语言有重要影响，其中最重要的影响源于该信息渠道的电子特征。最明显的一点，用户的通信选择是受连接因特网所需的硬件约束的，因此，键盘上的字符集决定了产生语言的能力（能发送的信息类型）；屏幕的大小和形状决定接受语言的能力（可看到的信息类型）。另外，发送者和接受者在语言方面还要受到连接他们的因特网软、硬件属性的约束。相应地，对于传统语言行为，因特网有能够不费力地处理的，也有根本无法处理的。还有一些语言行为只能由电子媒体来完成，其他媒体则无法实现。那么，用户如何来应付这些新的压力，并在语言学上加以校正？

了解因特网的各种限制和便利都是很重要的。一条被广为接受的通信定理作了如下阐述：在用户使用因特网或想要让因特网完成某些工作时，他们应该对所选择的媒体的能力及约束有所了解。人们对因特网有很高的期望，相当多的既有用户无疑对如何使用因特网来实现他们心中的目标深有体会。然而，两者之间的联系并非直截了当。网络语言的演变说明了因特网这一媒体的实质与用户的目标期望之间确实存在的牵制力，问题的核心似乎在于网络语言与口语、书面语之间的密切关系。有些作家称因特网语
[25] 言是"书写的言语"；[1]《连线风格》建议"以说话的方式来书写"。[2] 曾对异步聊天组作过仔细研究的作家戴维斯和布鲁尔认为"电子讨论是通常读起来像是在说话的文章——好像发表者正记述着自己所说的话"。[3] 但是，一个仅能使用字母表中的字母、数字和少量的其他字符的键盘或者说一种——正如我们所见——不允许使用传统言语中的某些关键特性的媒介究竟在多大程度上可以"写话"？[4] 再说，这个世界是由许多以不同方式说着话的不同类型的人组成的，那么这种新的风格导向究竟想让我们写出何种语言？目前，geek 语言（边码16）已深深地影响了网络语言，其行话影响了相对年轻的电脑文学一族。但是，随着用户基数的剧增，有更广泛语言偏好的人上线，那么网络语言会发生什么变化？"以人说话的方式来写"听起来似乎完全可行，然而，会有一天我们将不得不回答一个问题：

哪个人?

在我们能回答这些问题之前,我们需要明确口语和书面语的本质以及那些区别口语和书面语的因素。正是这些因素引起语言学界的很大关注。表 2.1 对二者的主要区别作了统计,其内容来自《剑桥英语语言百科全书》[5]

[26]

表 2.1　言语与书写的区别(引自 Crystal 1995)

言　语	书　写
1. 言语具有时间约束性、动态性和即时性。言语是交互活动的一部分,且在该过程中,参与者通常是在场的。言者心中有一个(或多个)特定的闻者。	书写具有空间约束性、静态性和持久性。写者通常距离读者较远,且经常不知读者会是谁(除了某些模糊知道读者是谁的场合,比如一首诗)。
2. 除非听者故意引入(通常是为了对言者所说的话作出较深入的反应),否则在产生和接受之间是没有时间延迟的。在交谈的绝大多数情境下,自发性和速度使交谈双方难以预先拟出更复杂的计划,说话过程中思考的要求进一步导致了言语结构比较松散、话语重复、经常改换措词并且提示性的话也增多(例如、你知道、你看、听着)。语调和停顿将较长的发言分成可操纵的各个小节,但是句子的边界经常会模糊不清。	通常在产生和接受之间总有时间延迟。作者必须考虑时间延迟的影响,考虑不同环境中读者在阅读和解释这些语言时会产生的问题。书写允许进行重复阅读和严格分析,这促使文章组织更加严密,表达更加严谨,结果使句子结构更加复杂。通过标点、层次结构,读者可很容易地识别文章元件(句子、段落)。
3. 因为参与者通常是在面对面地讲话,所以他们能依靠面部表情和手势等超语言暗示来进行辅助表达(即反馈)。言语中的词汇经常具有模糊性,使用的词语也通常与所处场合直接相关(具有直接指向的表达,比如:那个,这里、马上)。	缺乏视觉接触,意味着参与者不能依靠环境来使他们的意思清晰,也没有立刻的反馈。因此,绝大多数书写语言避免使用那些可能会导致歧义的直接表达。
4. 有许多单词和结构是言语(尤其是非正式的)表达所特有的,像英语中的缩略词形式(isn't、he's)。冗长的并列句比较普遍,且经常是相当复杂的。还有一些废语(比如,thingamajig)、猥亵语及俚语,其中一部分是不会出现在书写中的,或者仅仅以委婉的书面方式出现(比如,f***)。	另一些单词和结构则是书写的特征,比如,同一句子中的多重并列句或从句,精心设计的句法型式,以及在一些法律文档中可见到的长句子(经常会有多页的篇幅)。相当多的词汇术语是永远不会出现在口语中的,比如,那些化学化合物的全称。

（续表）

[27]

言　语	书　写
5. 言语非常适合于社交或"情感交流"之用，像消磨时间或者一些偶然地和未经计划地讲话的场合。它也同样适于表达社会关系、个人观点和态度，因为它有许多通过韵律以及非口语特征来实现的细微差异。	文字非常适合于事实的记录、思想的交流以及记忆和学习的任务。书面的记录更容易保存和查找，表格可表达出事物之间的联系，注释和列表可供记忆，而文本则能以适合于个人学习能力的速度来阅读。
6. 说话者有机会在别人听的时候重新考虑自己的发言（重新开始，或增加某个限定条件）。然而，错误一经脱口就不能收回；说话者必须接受其结果，做出解释和重叠的话语都是正常的，并且经常发生。	我们在写作中所犯的错误及所发现的其他不足能够在稍后的草稿中消除掉，而读者丝毫不会察觉。即使在写的过程中有一些中断，这些中断在最后的稿子中也是看不见的。
7. 言语的独一无二的特征包括了韵律学中的大部分内容。声音语调的细微差别以及高低对比度、节奏、韵律、停顿和语气，都是不能有效地写出来的。	书写的独特性包括页、行、大写以及标点的若干方面，只有很少的一些书写习惯才会与韵律相关。像问题的标识、斜体（用于强调）、若干书面类型（比如时间表、图、复杂公式）是不能被有效地朗读出来的，但必须是可从视觉上进行理解的。

言语体现出典型的时间约束性、自发性、面对面性、人际交互性、松散的结构性、可立刻修正性和富有诗意性；书写的特征则是具有典型的空间约束，经
[28] 过了仔细的构思、可脱离视觉背景（即不必面对面），具有事实交流性，精心组织，经多次修改，并且富于图形表达。就这些特征而言，网络语言的情形又如何呢？

2.1　是言语还是书写？

作为一种交流形式的网络语言之所以如此有趣，是因为它所依赖的特征既有属于言语的，又有属于书写的。作为一个极端，万维网的许多应用（比如数据库、参考出版物、文档、广告）都与传统使用书写语言的情境没有什么不同；事实上，在万维网中能找到大多数的书写语言类型，除了那些为适应电子媒体而作的修改之外（见第 7 章），几乎没有别的风格变化。法律

的、宗教的、文学的、科学的、新闻的和其他种种文本都能够在万维网中找到,其形式就和它们的非电子形式一样。当你试图把握网页的不同之处时,一个困难的问题就摆在你的面前,因为你会发现你所要面对的是与其他书 [29]
写表达在视觉和书写方面相同的东西。基于此,我们发现了一种已在表2.1中所列出的一般书写语言的特征中表现出的对语言的使用:例如,网页的作者通常并不知道网页的读者会是谁,并且在预测、定位和反馈请求中,他们的方式都与使用纸张的作者相同。与此同时,万维网的某些功能(比如电子销售)使其更近似于典型的言语交互,这对网络中所使用的语言类型有重要的影响,目前许多网站都在以电子邮件方式和聊天组方式来提供交互功能。

与万维网相比,尽管电子邮件、聊天组、虚拟世界等情境是通过书写的形式来表达的,但它们也表现出言语的若干核心特征。它们都具有时间要求,期待或要求立刻作出响应;它们是受时间支配的,也就是说信息可能被立刻删除(比如在电子邮件中)或者随着屏幕的滚动不再会引起注意(如聊天组的情境);它们的表达表现出许多鼓励性和积极性,而这正是面对面交谈的特征。[6] 这些情境并不都与"言语"表现出完全相同的特征。我们"写"电子邮件,而不是"说"电子邮件,但是聊天组是用于"聊天"的,人们确实是在那里彼此"交谈",人们在虚拟世界中也是如此。下面这段摘录就是玩家X在向玩家Y"述说":[7]

> Plate 举起手,大叫……
> Fork 大声叹息道……
> Plate 说"不"

这些是以文字表达的"言语行为"。在这些情境中,唇枪舌剑都是以文字的形式来表示的。

但是,即使是在那些非常类似言语的电子情境中,网络语言和面对面的交谈之间仍然存在着几点主要区别。[8] 首先是技术的影响——即时反馈的缺乏。计算机发出的信息具有整体性,并且是单方向的。当向某人发出信 [30]
息时,我们是通过一次一个键的敲击来输入的,但信息不会一次一个键地出现在对方的屏幕上——老式的电传打字机的方式(见边码201描述的例外情况)。信息驻留在我们自己的计算机中,只有当我们"发出"它的时候才

会发出，这就意味着整个信息是一次性传递，一次性到达接收方的屏幕。很明显，在我们输入信息的时候，接收者不会对我们的所要发出的信息作出反应，因为接收者在文本信息到达他们的屏幕之前，是完全不知道他们正在接收信息的。[9] 相应地，参与者在写信息的时候也不能了解信息成功与否——信息是否能被理解，是否需要修改。在技术层上（目前来说：见第8章），接受者不可能用电子方式模仿面对面交互中的点头动作、uh-uh（嗯嗯）等音像效果，而这些在面对面的交互过程中扮演了关键的角色。由于信息不能重叠，接受者在文本出现前必然经过一段时间的等待——屏幕上什么也没有，然后信息跃然出现，这是一个“开关”系统，非常适合于双机世界，却很不适用于复杂的日常交谈。[10]同样的情形也发生在双向传输协议中，比如一些系统将屏幕分成两半，双方的信息可分别在两边看到；这种布局让人感觉
[31] 这样的对话提供了即时反馈，但是因为时间延迟的存在，实际上并不存在这样的反馈。

网络语言和面对面交谈的第二个区别也源自于技术：因特网交互活动的节奏远远慢于言语，并且不允许具有对话中某些最为突出的特征。对于电子邮件和异步聊天组而言，作出响应的时间会是几秒至几个月不等。信息交换的节奏极大地依赖于若干因素，像接受者的计算机（例如：该计算机是否允许信息立即到达）、用户的个性及习惯（例如，对信息是定期还是不定期地作出反应）、对话者的具体情况（计算机是否可用）。时间延迟（通常被称为 lag）是这众多情境中的中心因素：在发送信息和得到回复之间究竟会有多长的时间间隔，这是一个我们无法确定的固有因素。在同步聊天组和虚拟世界中，由于延迟的存在，即使是使用最快的网络语言，其交互的节奏也不可能会有电话或面对面交谈所具有的速度和预见性（见第5、第6章）。即使一方当即作出了反应，但是在该消息到达对方的屏幕之前，仍会有一个时间延迟，引起这个延迟的因素有很多，如带宽的问题、主机上的流量密度以及发送方或接受方的设备等。[11]

只要存在延迟，就会有问题发生，但是问题的严重程度是不同的。低延迟大约为2～3秒，这是一个绝大多数参与者能够容忍的延迟——尽管一些人会感觉2～3秒也同样令他们到了几乎不能容忍的限度，因为2～3秒已明显超出大多数面对面交谈过程交换信息所需要的时间。超过5秒的间隔必定会产生失望情绪，经常会让他们评论延迟本身——可能会把它称作
[32] “延时怪兽”或“滞时大战”。处于通信链上的收发双方都会有挫折感。对

发送方来说，随着感兴趣的论题滚动出了屏幕或很快从小组的公用存储区域删除，那么他发言的正确时刻可能就错过了。对接受方来说，没有见到所期望的反应可能有多种含义，因为无法知道滞后究竟是传输问题造成的，还是由于发送方的某种“装模作样”而引发的。电话交谈过程中未曾预料到的沉默则不太可能带来相似的不明确。即使遇到类似的情况，我们有办法立刻把问题的原因搞清，比如问一声，“喂？你还在吗？”这种支持我们谈话得以进行的语言战略对于聊天组则没有什么用处，科林(Colin)可能永远不会得到简(Jane)的响应，因为简根本就没收到科林发出的信息(由于技术的原因)，也可能简就没有注意到该信息(因为这时其他的信息也蜂拥而至)，也可能简被其他的谈话打断了(现实的或在线的)，也可能简并没有在机器旁边看着信息(由于各种各样的原因)，或者简根本就没准备作出响应。同样，简也可能作出了答复，但是该信息被延迟或丢失了。当响应由于延迟而中断时，很少有人能分辨出是上面的哪种状况。

交互过程中参与的人数越多，情形就越糟糕。[12]两个人的谈话过程中发生的延迟既恼人又令人捉摸不透，但是这个中断水平通常还是能够管理的，因为仅仅有一个对话方令其焦虑。如果受到严重的延迟影响而导致某封普通电子邮件未能收到，我们能够通过电话或传真很容易地得到反馈。但是，当电子交互活动涉及若干人，比如在聊天组中，虚拟世界中，或者是电子邮件经过若干次复制发送，这时滞后所产生的情况就非常不同了。因为这又干扰了传统的面对面交互过程中的另一个核心特征，谈话顺序问题。在传统会话中，顺序发言是如此基本的一个条件，以至于许多人都没有意识到轮 [33]
流发言是谈话得以顺利进行的重要方式。在现实的谈话中，人们总是轮流讲话以避免一下子将话说完或者彼此时不时或者过多地打断对方的谈话。再者，他们期待着“邻对”：跟着提问的是回答，而不是别的什么；相似地，紧随着一则信息的是信息已收到的通知，一个抱怨后面接着是一个解释或道歉。[13]人们在很小的时候就学会了这些基本策略，这提供了正常通信的框架。

如果延迟的时间很长，那么这时的谈话状况就会发生变化，以至于其处理话题的能力被破坏。这是因为屏幕上所显示的轮流性是由软件决定的，而不是由参与者决定的：[14]比如在一个聊天组中，即使一个用户在别人发言结束之前就作出响应，这个响应也只会顺序出现，使发言不会重叠地出现在屏幕上，唯一起决定作用的是主机服务器接收到该信息的时间。消息被线性地传递到接受者的屏幕之上，其顺序由系统接收到信息的顺序决定。在

多用户环境中，消息不断地从各处传来，并且具有不同的延迟。因为信息包以电子方式透过不同的全球路径从发送方到达接收方，所以甚至会出现顺序颠倒的情况和各种难以预料的重叠。参与者的时间组成并不一致，露西(Lucy)问了一个问题；休(Sue)接受到并给出回答，但是对于本(Ben)则是先收到回答，后又接到问题。或者露西发出一个问题，休答复，露西又发出一个问题，但是在本的屏幕上，在休对第一个问题的答复到达之前，第二个问题到了。亦可能露西在尚未收到休的答复之前就又重新构造他的问题并
[34] 再次发出；休对两个问题都作了回答；本于是以 Q1、R2、Q2、R1 的顺序收到信息。如果休(或别的什么人)决定将他人对这两个问题作的回答一起送出，情况就更复杂了。交互的次序就此被打断、成对性也就此易被打乱的可能性非常多。根据参与者的数目以及延迟的随机本质，任意时刻屏幕显示的重叠交互的数目的增加状况也有所不同。就像第5章(边码157)所举的例子，在某些典型的语境下，这种情况会极大地令一个旁观者迷惑，因为保持对一个主题的追踪(条理)是极其困难的。令人称奇的是，那些有经验的参与者似乎能容忍、甚至陶醉于这种不断继起的无序之中。(其原因请见第5章结尾处的讨论。)

反馈及顺序问题正是网络语言的交互与面对面交谈的不同之处。但是，两者的不同还表现在媒介的形式特征上——这些特征非常基础，以至于人们极难做到"所写即所说"。这些属性中最主要的当属韵律(prosody)和辅助语言(paralanguage)[15]这两个方面(这是一些音韵学术语，表现了一种概念，即"重点不在于说了什么，而在于说话的方式")，通过音的变化来表达，像音调(语调)、响度(重读)、速度、节奏、停顿和语气。与传统书写相同，我们有时会以一些夸张的拼写和标点，以及大写、空格和特殊的符号作为非常的替换手段。这样的例子有很多，像重复字母(aaaaahhhhh, hiiiiiii, ooops, soooo)、重复的标点符号(no more!!!!!, who
[35] he?????, hey!!!!!! see what you started?????????????)，下面是对强调的表达所作的约定：

全部大写表示"大叫"：I SAID NO
字母由空格分开，表示'响亮而清晰'：W H Y N O T, w h y n o t
由星号来强调某些单词/短语：the *real* answer

（下划线有时也用来表示强调，像“the_real_answer”，但是使用的范围极小，因为下划线有其他的作用，比如它们会用来填补空格，确保一个名字是一个单电子字符串“David_Crystal”。）的确，这些特征有一定的表达能力，但是它们所表示的意义范围较小，限于粗略的意义表达，比如特定的强调、惊奇以及迷惑。如果不是要将细微差异夸大，就不能以这种方式处理，同时，这些符号的使用没有什么规则可言——似乎可能是问号或惊叹号的数目仅仅反映了相应键按下的时间长度。有些人还使用了一些由其他字符或字符组合构成的符号来表示意义的细微差别（例如 Sure/，\so），但是由于缺乏约定性，很难知道要如何阅读这些符号或者用户使用它们意味着什么。结果，聊天组中有人为了表达某种效果或情感而求助于文字表达，并为了将文本和谈话的其他部分区别开来而使用某个鲜明的约定，比如：[16]

< Hoppy giggles quietly to himself >
< Jack squeals insistently >
< Henry eyes Jane warily >

我们对此不会感到惊奇。在虚拟世界中存在着一些允许人们以文字的方式表达他们的感情（经常伴有合成的声音及视觉效果）的命令。尽管有这些创新，用户还是会注意到使用指南上常用命令中言语韵律表现手段的 36
缺乏（尤其是在表达幽默或讽刺的时候）所造成的无法避免的歧义。

就这方面而言，网络语言缺乏面部表情的表达、手势、身体姿势和距离的约定（举止神态学和空间关系学），[17]而这些在表达个人的观点和态度、缓和社会关系方面都起着关键性的作用。网络语言的这种约束在其发展的早期就被注意到，从而引入了面部表情集“笑脸”（“smiley”、“emoticon”来源于 Emote，用于在 MUD 中表达动作：边码 180）[18]它们是一些用来表达面部表情的键盘字符的组合：按顺序在同一行键入，并且置于句末标点之后。它们几乎都会被顺便读到。下面这两个基本类型分别表达了肯定的态度和否定的态度（“鼻子”的省略似乎仅仅是提高键入速度或个人喜好）：

:-) 或 :)　　　　:-(或 :(

表2.2列出了最普通的使用形式和数百个带开玩笑的形状和序列中的一些，它们被创造并列在表情符号字典之中。这些符号无疑是捕捉人类基本的面部表情特征大有潜力和极端原始的方法，但其语义作用是相当有

[37]

表2.2　“笑脸”的例子（引自 Sanderson 1993）

基本“笑脸”符号			
:-)			快乐，幽默等等
:-(			悲伤，不满
;-)			眨眼（表达所有眨眼所能表达的感情）
;-(	:~-(		哭泣
%-(	%-)		迷惑
:-o	8-o		震惊，惊奇
:-]	:-[		讽刺、挖苦
带开玩笑的“笑脸”符号			
[:-)			用户戴着随声听耳机
8-)			用户戴着眼镜
B:-)			用户把眼镜推到额头上
:-{)			用户有八字胡
:*)			用户喝醉了
:-[			用户是一个吸血鬼
:-E			用户是一个长有獠牙的吸血鬼
:-F			用户是一个长有獠牙的吸血鬼，但又掉了一颗牙
:-~			用户感冒了
:-@			用户正在高声尖叫
-:-)			用户是一个小朋克
-:-(			真正的朋克从来不笑
+-:-)			用户担当一个基督教教职
0:-)			用户是一个天使
“笑脸”符号组成的故事			
:-)	8-)	8-{)	佯装打扮，戴了副太阳镜，又安了副假胡子。
C:-)	>[]	C8-)	一个聪明的“笑脸”不会看太多的电视。

限的。它们能防止对言语内容的重大误解的产生。但是对单个的表情符号仍可有多种理解(快乐、玩笑、同情、好心情、高兴、愉快等等),只有语境才能消除可能的歧义性。一些评论家甚至将它们描述为"徒劳"。[19]再则,如果不小心,它们可能导致对自身的误解:在一句非常容易令人生气的言语中增加一个微笑,必然是火上浇油而非浇水。人们都曾经历过微笑造成错误的效果:"你不必把微笑挂在脸上!"而那些习惯于规律性使用"笑脸"符号的人也发现他们自己未经标记的语言因为没有表情符号的加入而被误解。[20] [38] 帮助手册反对过度使用。不过在实际使用中,表情符号并不常用;在一次调查中,3000 封邮件中仅有 13.4% 包含了"笑脸"——一些人完全不使用它们。[21]再则,大多数参与者并没有用到占绝大多数的符号,而是仅限于一种或两种基本符号,尤其是那些肯定性的"笑脸"符号,就像

don't be silly :)   hi :))   that's a pain :)))))

应当指出,面部表情的作用不仅仅限于消除模糊性。有时,它们似乎可在很小的程度上有助于友爱表达。它们的出现经常会有纯实用的作用——警告接受者,表明发出者担心某句话可能产生的某些影响。桑德森(David Sanderson)在他的字典中提到了这一点,他建议:[22]

> 你应该在谈话中包含"笑脸",作为谈话过程中对当前语境的提醒,表示你的字词并非其本意。一个"笑脸"符号可以告诉对方,要想明白你说的话,必须熟悉你和你的个性。

当然,令语言学家感兴趣的是这些新事物为何会出现。书面语言缺乏面对面谈话时的面部表情,并且不能表现言语的全部语调和其他韵律特征,因此会具有模糊性。但为什么从未有人将"笑脸"引入到书面语言之中呢?这也许与我们需要应付网络交互的时间紧凑的要求和与言语的相似性有关。在传统的书写中,我们有时间斟酌词句,以使个人的态度表达得更加清晰,这也正是为什么有正式书信的传统产生。一旦缺少这些途径,就需要有 [39] 东西来代替它们。一个缺乏常规礼貌、仓促构造的网络消息可能很容易显得唐突或粗鲁。一个"笑脸"符号便能消除这种情况。(顺便说一下,同样的问题也可能在传真中出现,尤其是那些快速手写的,尽管类似"笑脸"的

约定在这里似乎并没有什么作用。)

不管"笑脸"的作用如何,它们的使用如何有限,它们都将是电子邮件和聊天组语言最显著的特点之一。但是他们不是唯一的解决肢体表达和空间关系缺乏的机制。我们还可以使用文字注释,它们经常会被放在尖括号内,就像下面例子中那样:

< Eagle smiles sympathetically at Gunner >
< Spoon nods in greeting >

这一约定被广泛地用于具有各种活动效果的虚拟世界中,像 < smirk >(傻笑)和 < laugh >(笑)。在某些聊天组中,也可见到一些省略词。比较惹人注意的是 < g > = "grin"(露齿而笑),用来对认为有趣的情况作出反应,或者是表现出取笑。这一约定自身已经形成一个小系统:更大的笑可表示为 < gg >, < ggg > 等等,一组基于字母 < g > 的缩略词也产生了出来,像 < vbg > = "very big grin"(很大的露齿笑), < gd&r > = "grinning, ducking and running"(露齿笑,然后闪人。这是音乐大厅的表演者狠狠地开个玩笑之后可能的行为)。

作为避开书面语言在承担言语的重担时随之而来的模糊性和易误解性的手段,网络语言的这些特性已经逐渐形成。这是勇敢的尝试,但是总的来说,网络语言缺乏真正通过肢体活动和空间特征来表达含义的能力,并且由于缺乏音韵特征,使网络语言与言语有相当大的距离。[23]缺乏也是传统会话
[40] 的另一个典型语言特征,这使语言在因特网中的应用变得更为困难。这些限制源于当前对打字速度和能力的依赖(见第8章)。更为关键的是,即使最快的打字员也不及说话的自发性和速度——谈话的速度一般是每秒钟5至6个音节。即使是看上去十分自然的因特网信息也可能会涉及预先的考虑、撰写时停下来的思考,在发出信息前再过一遍,而这些在日常谈话中并不会被自然地给予考虑。我们下面将要看到,言语的一些特征经常会出现在因特网的书写中,比如简短的表达方式、重复的措词、松散的句法结构。但是对电子邮件和聊天组交互活动的研究显示,网络语言缺乏言语所具有的表达自然的特征——最明显的就是反馈信号词的使用(m, mhm, uh-huh, yeah...),以及注释性短语(you know, you see, mind you...)。事实上,一些作者认为,这些特征的缺乏正是为什么有如此多的因特网交互被误

解为唐突、扫兴、疏远或反感的原因之一。[24]在面对面的交谈中,和善、热情和同意一般是由听众通过在特定时刻作出的微妙反应来表达的;而说话者通过引入一些话,像"you know"(就风格而言,"I think you're wrong"和"Y'know, I think you're wrong"是非常不同的)来增加语言的温和、同情、友好、站在同一边。但是,由于不可能给出即刻的反馈信号(见上文,边码32),并且注释语句也不是键盘输入的一个自然组成部分(大多数人并未意识到他们在平常讲话中使用着注释语句,或者没有意识到在多大频率上使用这些注释语句),网络语言中很难见到这些提示的踪影。我们能够就注释语句采取某些措施,华莱士(见注释23)就建议增加注释语句的使用,作为提高电子和谐的方法。再者,通过使用口语语法和词汇(尤其是"cool"这类缩写,见边码85)以及引入语言模拟,语言的非正式性以及由此产生的亲切度得到提高。但是人们对反馈信号却无从下手。在因特网中进行表述,有点像一个没有听众的电话谈话:那是一个令人不舒服不自在的情况,一种没有反馈的情境,其中的语言可能会比在其他情况下更加笨拙。 [41]

尽管网络语言试图在其电子邮件、聊天组和虚拟世界的具体实现过程中努力表现得和言语一样,但是,就言语最基本的几个特性而言,网络语言与言语之间还是有一定距离的。一位评论家称网络语言为"元信息传递的最小形式",其特征为:[25]

> 文本网络空间过滤掉了全部的个性特征——其中保留有书面语中具有较强的信息传达能力、有敏锐的自我意识的元素。那些使信息发送者和接受者之间的社会关系得以被认知的感情交流或元信息传递提示*以及语言和辅语言符号,在这一媒介中都显著减少了

表2.3是对表2.1所述的言语的7个特征运用于第1章所描述的因特网的5种情境中的概括。尽管网民会以日常交谈中的言语方式进行因特网领域中的会话,但是据我估计,就实际数量而言,网络语言(词汇)与言语(词汇)彼此相同的部分是非常有限的。万维网的情境与言语情境离得最远,聊天组和虚拟世界中的交互活动情境与言语情境则相对较近,而电子邮

---

* 指用比较直观的方式传递信息,如人用手势传递信息。——译者

件情境介于二者之间。后三类情境必定比其他任何传统书写类型都更像口语;但是,它们之间的差异程度即使不会大于相似程度,也足以使它们显出差别来。于是,如果网络语言没有显示出我们所期望的言语特征,那么,与此相反,它会显示出我们所期望的书面语特征吗?

[42] 表2.3　口语标准(见表2.1)在网络语言中的体现

	万维网	电子邮件	聊天组	虚拟世界
1. 时间约束	无	有,但以多种方式体现	有,但以多种方式体现	有,但以多种方式体现
2. 自发(然)性	无	可变	有,但有限制	有,但有限制
3. 面对面	否	否	否	否
4. 结构松散	可变	可变	是	是
5. 社会交互性	无,可以追加	可变	有,但有限制	有,但有限制
6. 可即时改正	否	否	否	否
7. 韵律丰富	否	否	否	否

[43] 表2.4　书面语标准(见表2.1)在网络语言中的体现

	万维网	电子邮件	聊天组	虚拟世界
1. 空间约束	有,有更多选择	有,但会例行删除	有,但有限制	有,但有限制
2. 预谋性	有	可变	否,但有一些改动	否,但有一些适应性
3. 脱离视觉背景	是,但有较大适应性	是	是	否,但有一些适应性
4. 精心构造	是	可变	否	否
5. 现实交流性	有	有	可变	有,但有一些适应性
6. 可多次改动	是	可变	否	否
7. 图形化表达丰富	是,但以各种方式体现	否	否	是,但以各种方式体现

这里,就像我们在表2.4的比较概括见到的一样,情况并不明朗。我们
[44] 首先考虑一下传统书写的空间约束性特征,即一页文本是静态的,永远地保留在纸上这一事实。如果一些东西被记载下来,那么重复参考的将是一个不变的文本。如果我们翻回到某一页,发现该页的某些书写特征以某种方式被改动了,我们会感到惊奇。如果将此情形置于网络语言之中,我们会立

刻发现网络语言绝对不同于传统的文字。由于各种原因,一个"页面"经常会在一次浏览和下次浏览之间有了很大的不同(不管网页的所有人愿不愿意进行,页面上的所有内容都可以被选择改变):它的实际内容可能已更新,它的广告赞助商已变化,或者它的布局设计者可能会又加进了一些新元素。你所看到的文字也不一定是静态的,因为有了某些可选技术手段,文本能够在屏幕上移动,消失/再现、变化颜色等等。从用户的角度来看,用户能够有机会以各种传统写作所不能的方法来"干涉"页面中的文本。网页一旦被下载到用户屏幕,即可进行删减、增加、修改、注释,甚至完全重建,但仍保留网页的最初特征。这种修改的可能性正在使那些关心所有权、版权和伪造等问题的人忧心忡忡(见第7章)。

在空间约束性方面,因特网的其他情境也表现出与传统书写的不同。电子邮件基本上是静态的和恒定的,但是对原文进行惯例性的删除是可预期的过程(这在管理系统中是一个重要的选项),并且对消息的电子修改可能是轻易而不可预测的,而这两点对于一个传统的书面文本来说是不可能的。非同步聊天组中消息的字符存留时间较长,而同步聊天组和虚拟世界中的消息则不是这样。在有关计算机通信的文学作品中,经常谈及谈话信息的接续性——在其他信息替代它或使其滚动出屏幕之前,该信息停于屏幕上的一段时间。[26]这必然会为交谈引入一些言语所不具有的属性。例如 [45]
这意味着一组谈论者轮流发言之后,又有人进入了他们的谈话,他可能仍能看到那些发言,进行思考,进而作出回应;然而这个暂留时间与那些在传统文本写作中阅读、思考、反应所用的时间相比是相对较短的。自发的对话(因其未做记录)并不允许浏览旧的对话或查找一个特定的标题,但对那些按照服务器接受顺序提供全部信息的文档日志的系统来说,从理论上讲,这些浏览与查询都是可能的;然而,在实际操作中,目前还没有一个系统能够轻易地实现这点:时间延迟和上面所描述的其他因素都使日志中沿着主线进行记录极为困难(见第5章)。对于传统书面文本,有很好的定位方法,即所谓的索引,由索引者选择并组织相关信息精心编写。这种索引不可能存在于交互性的网络语言中,因为网络语言中有太多的索引,基于主题的方式通常并不合理。对于进一步修改了的自动索引是否能够用于最终产品,人们几乎没有作过什么研究(见第7章)。

传统书写语言的其他特征也显示了它与网络语言的不确定关系。网络语言可以被设计、精心构造以及重复修改(表2.4中的2、4、6项)吗?对于

万维网,回答必须是“是”,这样才能使其具有别的地方有所使用的复杂结构。但是在聊天组和虚拟世界中,尽管“笑脸”和其他的图形约定展示了一定的创造性,但是由于迅速通信的要求,以至于在这里对该问题的回答必定是“否”。电子邮件中的情况处于不定状态:一些人会尽情发送信息而没有创新,不关心信息中是否有打字错误、拼写错误或其他不合适情形;而另一些人则会像在非因特网环境中一样,对信息进行大费周章的修改,如果他们对攻击性争论敏感,为了避免对方将自己的邮件误以为是攻击性争论,他们
[46] 会更加不遗余力地修改(边码55)。网络语言清除了视觉背景(表2.4第3项)吗?就像上面所讨论的,网络语言总是缺乏直接的视觉反馈,于是在这方面,网络语言和传统书写是一样的。但是网页经常会提供图片、地图、图表、动画等视觉辅助手段;许多虚拟世界环境也内建有视觉组件,甚至纯文本世界也使用用于提醒变更的标识(比如,游戏屏幕上“向北移动”、“从东门离开”等说明,边码177)。网络语言具有实实在在的交流(表2.4第5项)吗?对于万维网和电子邮件,回答绝对是“是”,其他两个情境就不很明确了。在虚拟世界所建的现实参数中,真实信息被有规律地传递,但是总是存在某种强烈的社会因素深深地影响着所使用的语言。聊天组则变化极大:越专业、越具学术性的聊天组,其目标就越具现实性;另一方面,如果聊天组更带玩笑性、更具社会性,那么它通常就会包含容易被人所忽略的事实内容的序列。

最后,网络语言的图形表现形式丰富吗?对于万维网其回答仍然是“是”,随着科技的进步,它的图形丰富性也得到了增强,给普通用户提供了远远超过笔、打印机以及早期的文字处理软件所具有的印刷和颜色种类范围,并且可使用传统出版所没有的更多选择,比如特效文本、文本链接以及多媒体支持(声音、视频、影片)。另一方面,就像印刷者和图形设计者一再指出的,一种新的可视语言能够为每个人所用并不意味着每个人都能很好地使用它。尽管有大量的关于因特网设计和桌面发布的指南,[27]难以辨认、视觉混乱、过度修饰以及其他不足的情形仍会出现。这种不足由于媒体的
[47] 限制而更加严重。后者如果受到重视则不会造成什么问题,但却经常会被忽视,比如我们经常会遇到满屏的没有中断的文本,向下滚动也找不到分段的段落,或者是文本难看地出了屏幕的右边界,必须向左滚动才能阅读。对图形可移植性问题的关注才刚开始——我们不可能不重新思考图形表达(甚至消息的内容也在考虑之列)就将基于纸张的文本置于屏幕之上。[28]此

外,技术的制约也应得到考虑。下载包含"别出心裁的图形"和多媒体元素的网页会耗费较长的时间是网络令人沮丧的一个常见原因,并且在交互的场合还会加剧延迟(边码31)。

不考虑表2.3和2.4中因特网各种语境之间的差异,仅就各个格中的"是/有"、"否/无"以及"可变"来看,网络语言与书写相关的属性要比与言语相关的属性多。在表2.3的与言语联系的统计中,28个数据格中只有9个"是/有",而有4个"可变",15个"否/无"。而表2.4的与书写相联系的统计的情况正如我们所预计的一样几乎恰好相反:有16个"是/有",4个"可变",8个"否/无"。一旦我们考虑到因特网中的不同情境,我们就看到万维网最接近于书面语言,而聊天组与之差别最大,其他两种情境则介于二者之间。这种差别是明显的,对此我们将在后面几章进一步加以说明。但是总的说来,把网络语言看作用言语表达的书面语言,要比把它看作写下来的口语要好。然而,以传统二分法的方式来阐述问题本身就具有误导性。网络语言本身既不是言语,也不是书面语言,而是有选择的、适应性的,同时显示了二者的特征。于是戴维斯和布鲁尔把网络语言看作是一种电子资源:"当人们在这一电子媒介中书写时,他们会根据自己的交流需要借用言语和书面论述过程中的约定。"[29]

网络语言更是口语和书面语言特征的集合体。我们将会在稍后的章节中看到,它所做的是其他媒体所不能实现的,必须相应地会被看作是一种新的媒介。[48] 巴伦(Baron)在一个形容这种媒体的主题比喻中称网络语言是"一个正在浮现出的语言半人马——一半是言语,一半是文字"。[30]我很愿意以一个完全不同的比喻来说明我对网络语言的认识,将其看作是完全不同的东西,"言语+文字+电子媒体属性特征"。[31]它绝非言语和文字的混血儿或这两种古老媒体结合的结果这么简单。[32]无论何种类型的电子文本都和其他类型的文本完全不同。在迪根(Marilyn Deegan)看来,[33]它们显示出流畅性、同步性(能在无限数量的机器上得到)、复制中的不退化性;它们超越了文本传播中的传统限制;它们有可穿越的边界(一个文本能与其他文章整合在一起,或显示与其他文本的链接)。其中的某些特征对语言有重要的影响,跟与言语、文字相关的特征相结合,使网络语言成为真正的"第三媒介"。

2.2 网络语言的准则

如果我们把网络语言看作一种汇聚了口语、书面语和电子物属性的新

媒体，我们如何进一步给出网络语言的特征？一种方法是继续使用上面所使用的比较法。几名语言学家和语言哲学家曾经研究过什么才算是"正式的"交谈。哲学家格赖斯（H. P. Grice）就是其中的一位，他在语用学研究方
[49] 面给出了四个著名的交谈准则，这四个规则是语言得以被有效协同运用的基础。[34]它们可描述如下：

质量准则
努力保证你所给出的信息是真实的，尤其是：
不要说那些你认为是假的话；
不要说那些你缺乏足够证据的话。
相关准则
使你给出的信息有相关性。
数量准则
针对当前的交谈目的，给出的信息要具有尽可能多的信息量；
所给出的信息的信息量不能超过所要求的。
方式准则
要明了，尤其是：
避免令人费解；
避免模棱两可；
要简短；
要有序。

这种分析的要点并不意味着我们应该总是按照这些原则来交谈；一般经验显示我们并非如此。但是我们似乎默认了它们作为判断方法或定位方法的作用并依靠它们对实际的表达作出了判断。例如，撒谎的人或做虚假声明的人会受到质疑；言多的人会被告知闭上嘴；如果他们说了一些无关的话，可要求他们回到主题上来；如果他们意思不能表达清楚，可要求他们重述一遍。我们这样做的事实表明我们的心中拥有这些准则。再者，如果人们说的话似乎蔑视这些规定，我们会本能地寻找明白他们所说话的途径，如果乔（Joe）问"凯文（Kevin）叔叔在哪里？"而吉尔（Jill）回答"我想在斯旺（Swan）外有一辆破旧的蓝色自行车。"我们并不会因为后者违反了所有这四项准则而责备她。相反我们会认为她在谈话中是很合作的，并且（a）她
[50] 很有把握根据过去的经验知道此时正有一辆自行车在斯旺的外面；（b）她

知道对那辆自行车的提及是有相关性的，因为凯文叔叔骑着这么一辆自行车；(c)她知道这辆自行车是破旧的，是蓝色的，并且感到提及这两个属性要比只使用一个形容词或一个也不使用生动、诙谐得多；(d)她明白并知道一切，因此她的回答是十分清晰的。以这种方式，并通过如此的假设，我们能理解谈话中的各种非常古怪的信息。

获知什么正在因特网世界之中发生是一件不那么容易的事。部分困难源于电子媒介中固有的匿名。当然，我们从电话和业余无线电的发展史中可以知道，因特网并不是第一个允许希望保持匿名的个体进行通话的媒体。但是就人们能够隐藏身份的情形的深度和广度而言，因特网（尤其是聊天组和虚拟世界）都是史无前例的。[35]个体通常会以昵称（简称"nicks"）来相互交谈，这些昵称可能是某个假想的名字、某个荒诞的描述（topdude［顶级花花公子］、sexstar［性感之星］或是某个神话角色（rockman［石头人］、elf-layer［精灵杀手］）（见第5章）。在电子邮件中，用户名（邮件地址在@前的部分）可能就是上面这些，或者仅仅是某个编号或代号，而真正的签名则由发信者在邮件文本的内容中包含。当然，名字本身的词汇和字符选择就是网络语言一个重要的特征；但是，所使用的语言的类型还会产生其他结果。躲在假名背后似乎使人们较少感到压抑：他们可能感觉敢于说更多的话，并且可使用与他们在现实世界中使用的一切说话方式都不同的说话方式。同时，他们也期望从其他受较少压抑的个体接受信息。与我们所不认识的人交谈有明显的内在危险，经常会遇到带有骚扰性、侮辱性或攻击性的语言，欺骗的情况数不胜数。身份问题——这在面对面的情景中完全是多余的——则是在最初聊天组中会遇到的另一个特征，它要求提供一定种类的信息，尤其是关于所在地区、年龄和性别（通常不涉及种族或社会经济状态）。性别是一个敏感的问题，于是出现了新名词 Morf（="male or female"［男性或女性］），用以在线询问那些性别模糊的名字（比如 Chris，Hilary，Jan），同样的还有 Sorg（="straight or gay"［异性恋或同性恋者］）。似乎人们如果不知道对话方的性别或性倾向，就会特别不安。 [51]

因此多重的且通常有冲突性的概念共存于联网环境中，范围从通过彼此都能意识到的伪装进行露骨的撒谎到戏谑的欺骗。当谈到网络语言缺乏韵律和动作提示时，华莱士评论道："因特网的一个重要特征是容易撒谎和事后逃脱惩罚——只要我们都能容忍自己所设的骗局和这些谎言对他人所造成的伤害。"[36]当然，从逻辑上讲，我们能够活在谎言和虚幻之外且实际上

我们也一贯如此;同时,也正是基于这一原则,虚拟现实中的游戏才得以运行,聊天组中的别名者才得以进行他们的交互活动。但是在这个参与者会同时进行多重交互的世界里,人们经常改变着自己的名字和身份,合作原则被任意地抛弃,维持始终如一的在场绝对不是件容易的事。换种方式来说,
[52] 当你看到某个因特网发言时,由于你不知道它遵守的是何种谈话原则,通常你会不知道如何接受它。下面的两种情形破坏了质量准则。

哄骗(spoof)是指某些信息源值得怀疑的信息;发送哄骗信息(spoofing)在某些因特网情境中是很普遍的。例如可将无标志的发言引入到虚拟世界的谈话中。一般来说,谈话中的每个轮换发言都有一个玩家的名字列于前面,如某一行的内容为 Mole Says,"I'm hungry"(莫尔说:"我饿了")。但是一个玩家也可能会插入一段不包含说话人名字的话,例如:An angry lion appears in the doorway(门口出现了一头愤怒的狮子)。哄骗的发言也可由软件而不是任何一个参与者插入。当某个哄骗被注意到时,玩家们可以谴责它,质问它,或拿它开玩笑。这一结果给正变得枯燥的游戏注入了新鲜的娱乐元素,每个人都知道什么正在进行,并愿意参与进去。相应地,对于因哄骗而令其他玩家迷惑并严重扰乱某些原本开展得很好的游戏的玩家,虚拟世界的各种行为指南都会批评并加以劝阻。一些聊天组坚持显示哄骗者的身份,比如让发送者将他/她的昵称附加于其话语之后:1000 linguists have converged on Parliament——Doc(1000位语言学家相聚国会——Doc)。[37]因为没有办法知道哄骗的内容是真(参考对话的其他部分)是假,如此的发言会给谈话的合作精神带来混乱的因素。

一个类似的问题也随着拖钓(trolling)而产生,所谓拖钓就是发送一条信息(即诱饵 troll)来引起其他人如聊天组成员的兴奋。尽管有些饵料会因本身明显的无线索性而显得啰嗦,它们大多是一些听起来头脑简单的问题或声明,表达不露声色,并且通常较短。例如一个人想拖钓一个聊天组,他可以发一条信息"I've heard that the Eskimo langueage has 1000 words for snow"(我听说爱斯基摩语有1000个表示雪的词)——然后就静静的坐着,欣赏着其正在引发的爆炸。[38]拖钓这个说法来自钓鱼(拖拽上了饵的鱼钩来
[53] 看什么会上钩),从这个术语仍可以看到斯堪的纳维亚神话中巨魔的影子——这个大桥的守卫者只会放行那些答对问题的人。因特网上的诱饵是些错误的信息,被故意放入到一个谈话之中,看看谁会掉进去。作出反应、纠正错误信息的人表明了他们不属于这个聊天组,或者是新手(newbies);

老手的反应是不予理睬,或者——如果不嫌麻烦的话——会很简单明了地发送条信息"不错的诱饵"给发起者,或者发送信息 YHBT(="you have been trolled"[你已上钩])给那些对诱饵作了响应的人。并不是所有的聊天组中都有人拖钓;一些聊天组会在信息中插入线索以表明有诱饵存在,而这些信息只有有鉴别能力的人才能识别出来;一些人非常反对整个拖钓过程,认为它可能导致畅谈被破坏。

在因特网情境中,数量准则也经常被破坏。这种违犯的一个极端就是网络中的潜伏(lurking),即拒绝交流。潜伏者(lurkers)是一些进入到聊天组中,阅读信息但不参与讨论的人。动机包括新手们不情愿被卷入,学术上的好奇(试图研究因特网文化的某些方面),或者是出于对偷窥的喜好。一些手册将潜伏比做"间谍活动"。[39]兜售(spamming)指的是发送极大规模且通常为人所讨厌的消息。这个术语源于1970的"巨蟒"(Monty Python)的短剧,剧中有个女侍者向两位客人介绍该店提供的各种盘装菜,菜肴是通过越来越多地引入"spam"来变换花样的——"嗯,我们有鸡蛋加熏肉、鸡蛋香肠卷加熏肉、鸡蛋加 spam、鸡蛋熏肉加 spam、鸡蛋熏肉香肠加 spam、spam 熏肉香肠加 spam、spam 鸡蛋 spam、spam 熏肉加 spam、spam 香肠 spam spam 熏肉 spam 西红柿加 spam……"——就像我们所预料的,整个儿交替不停,单调地重复使用着"spam"这个来自维京语的单词。[40]在一个使词源学成为令人着迷的学科的转换中,它首先被用于单个信息送与多个接受者的情形,比如一家公司将广告发送到邮件列表中的每个人,产生了"垃圾电子邮件" [54]
后来 spam 又进一步被用于其余的情形——许多信息被发送到一个用户,比如一群人通过电子途径游说某个政府官员或攻击某公司的政策。[41]在以上两种情形中,人们都发现他们自己正在对付大量令人讨厌的文本。

并不是所有的"兜售"都出于同样的目的或有同样的效果。斯蒂韦尔(Charles Stivale)认识到虚拟世界中有三种常见类型:玩笑性的、恶意的、模糊的。[42]玩笑性的垃圾信息是将视觉效果或听觉效果(比如鸭子的叫声)进行程序处理,未经请求就让其间歇地出现于游戏中。它也出现于一个人对另一个人开攻击性玩笑(即一个 bonk,但要注意,不要从英国英语意义上理解)[43]从而引起喧哗时。在一些游戏情形,尤其是在 MOO 中,许多参与者都可能同时对某个十分有趣的刺激信息作出反应,在屏幕上给出一系列文本信息,这些信息的出现是如此之快,以至于几乎无法被读到。恶意性的兜售信息是对因特网的真实危害,经常会引入明显的有关性的语言和对性行为

的描写，并且通常会促使聊天组调节者使用某种控制方法进行管理。经常会引发较长的攻击性争论（见下面）。模糊的兜售信息介于这两个极端之间。一个参与者可能会重复地发送令其他玩家愤怒的信息，或者使另一个玩家做出意外的举动（例如，“Sting将Moog扔出了飞机”）或被送到游戏中的另一间“屋子”（比如“监狱”）中。这种模糊性是由于兜售信息之后的意图是可能不清楚的，结果可能会涉及多个方面且不能预见。把什么作为垃圾信息通常是一个口味问题；就像马文（Marvin）指出的：“对一个参与者来说的兜售信息对另一个参与者来说是令他愉快的”。[44]但是总的来说，垃圾信息是对通信交互无故的追加，违反了数量准则。

[55]

攻击性争论（flaming）不同于兜售信息，因为前者所发出的信息总是具有攻击性，它们相关于某个特定的主题，指向某个接受者（相反，兜售信息经常是玩笑性的或中性感情色彩的，在内容上具有非特定性，并且目标指向“听力”范围内的任何人）。在一定程度上，它与在竞争对手和对立的部队军官之间发生的口头争斗相似。[45]然而，对于将什么看作是攻击性争论，为什么人们要给出攻击性争论信息，有相当多的争议。人们的敏感性、个人口味、通信喜好和风格是有差异的，正如人们事实上在日常谈话中所做的一样，两派会就交谈双方是在“争论”还是在“讨论”或者为什么会引发争论持不同的意见。奇怪的是，聊天组中卷入攻击性争论的两个派别并不把他们的交互活动看作是攻击性争论，尽管其他的参与者会认为如此。当发出攻击性争论的各方看到对方发出的攻击性争论时，经常会为其语言攻击性水平而感到吃惊——如此高的语言攻击性水平的出现据测可能是攻击性争论者知道自己使用着匿名、处于彼此安全的电子范围之内的缘故。[46]文化差异的介入，（尤其是信息在国际范围内的交换时）致使对于A国的信息发送者来说似乎是完全无害的言论对于B国的信息者来说则可能是极其粗鲁的。同时，我们经常会看到经过一系列信息交换，微小的意见不一经过一段时间可能会发展为对立，而要识别这种转变的发生时刻是比较困难的。一般来说，如果在信息交换中，参与者已经停止谈论他们的主题而仅仅是互发一些辱骂之辞，那么这种信息交换就是明显的攻击性争论；但是对那些尽管粗鲁却仍聚焦于主题之上的言论（这在许多学术性和政治性争议中都很常见）

[56]

是否属攻击性争论，仍存在争议。这一点已引起了聊天组相当大的争论（至少相对于电子邮件而言，聊天组中的攻击性争论十分常见）。[47]米勒德（William Millard）报导了一个案例：一场讨论发生了变化，发展成了一场关

于消息是否是一个攻击性争论的争论，从而引起调节交互活动方式的管理员的注意：[48]

> 尽管下面的帖子声称该信息是攻击性争论，但它实际上不是。我已在列表中注意到，到目前为止，每当某人在帖子中使用了单词“flame”，就会有来自著名电子世界的众多潜伏网民聚而攻之。请不要有过激反应……

具有讽刺性的是，如此的干涉会引发对什么构成了攻击性争论的进一步讨论，其间人们保持强烈立场并以最终转化为对攻击性争论相关问题的攻击性争论而告终——米勒德称之为*元攻击性争论*（metaflaming）。

攻击性争论行为是因谈话方法的失败而出现的，它违反格赖斯的行为准则的程度似乎要比违反他的数量准则的程度深。不应该低估它在网络语言中的出现。关注学术性的列表的米勒德认识到因特网书写中能解释攻击性争论行为的若干因素。除了上面提到过的该媒体元通信的最小化之外（边码 41），还有：

> 连接时间的自定义经济（同时也是个人耐心）的限制、听众的延迟反应或者继人们认识到因特网社会是如此一个全新的事物（因而必然缺乏清楚的社会协议——正如我们应该将语言视作严肃作品的透明媒介还是玩笑性的表现的非透明物质，语言概念本身就存在潜在的矛盾）而生的不确定性。

——他从中得出结论，所有这些“意味着作为一种写作风格的在线学术写作容易传导焦虑、愤怒和宿怨”。[49]这一点远远超出了学术领域。一些 [57]
聊天组甚至于尝试使用攻击性争论过滤器，搜寻含有可能引发问题的词语或短语（比如：get + lost/real/with it/life；you + 名词）并自动予以驱除。但是对于具有特殊的通信能力的正式语言等价物所作的研究过于原始，所以这类程序并不可靠——它们驱除的和未能驱除的都是如此。更有用的是像“scribble”命令这样的部件（“scribble”命令用在被称作 The Well [= Whole Earth 'Lectronic Link]的虚拟社会中，见边码 130），允许发送者用 < scribbled >来替换他们已经发送的信息。

方式准则也受到某些因特网运作方式的严重挑战。发送的信息是否有

序且短小却又能避免晦涩和歧义？在全部的网络语言交互活动中，表现在句子长度、一行中放置句子的数量、屏幕上的句子数上的简洁性必然是一个公认的必需品。发言风格手册再三地力劝用户要简洁（边码74）；尽管在不同的因特网情境中都有许多简短符号，但只要对万维网有所接触，就会发现在很多例子中，规则在被违反而不是被遵守时才受到尊敬。再者，网页设计者一直在谈论旨在提供无问题的站点入口、清晰的屏幕布局和流畅的功能选项（用于查找、帮助、获得进一步的信息等）的页内、页间和网址之间的"清晰导航"的重要性。但是，许多网页不可避免的业余性（设计一个高质量的网站的费用是相当高的）意味着方式准则一再被破坏。在同步聊天组中，这个挑战更重要；这里有一个主要可归因于同时发言的参与者数量的超常无序度，使得理解交互活动中的文字变得非常困难。一个重要的问题是，由于网络语言依赖于键盘输入，网络语言晦涩、歧义的情况到底会加深到何种地步。键盘输入并不是一个自然的方式，这给发送者施加了一个对其发言内容加以选择的巨大压力，尤其是对于那些打字速度不是很快或能力不是很强的人来说。而对表达的选择必然导致各种各样的模糊。

[58]

第四，相关性准则——发布的信息应该很清晰地与交流的目的相关——在一些因特网情境中也受到破坏。那么有人可能要问了，因特网信息交换的目的是什么呢？在一些情况下，定义这一目的是相当容易的——例如，可以是对网络中特定主题的信息研究，也可以是在奇幻游戏中渴望得到高分。在另一些情况下，几个目的可同时共存，比如电子邮件就综合了告知、社交和玩笑的作用。但在大多情况下，要给出信息交换的目的并不容易。人们似乎经常并不是由于真正想通信而发信息，而仅仅是为了告诉聊天组中其他成员他们在电子上是在场的，"留下他们的痕迹"让世界知道（实质是在乱画），或者使用这一媒体来帮助他们自己思考问题。[50]许多聊天组中都会有极端情形发生，我们可以根据转换话题的次数判断出永远不会有不相关的主题。通常，非正式交谈的主题相对的随机性使我们能对其作出识别；[51]但是与聊天组中的信息交换的特征相比，在一个口头对话中识别主线本身就是很简单的事，在一次谈论着若干主题的聊天组中，参与者会为了开玩笑或其他原因就谈话的进行方式插入评论或定期性地加入不相关的发言（如同在哄骗中一样）。相关性概念通常是对语言的构思或内容的把握；但是我们在这里遇到的情况似乎是，内容并不被强调，而一些社会类型的因素却被给予优先权。

近几年来,众多有关因特网通信的社交功能成为文学创作的主题,尤其还提到了"虚拟社区"的概念。这个概念颇有争议,一些人认为"虚拟社区" [59]
是空洞的词语,另一些人则设法给它一个有意义的定义。当然,仅仅参加因特网活动的事实并不会在用户中产生"社区"这一术语所伴随的身份和归属感。而另一方面,某些因特网情境鼓励这种归属感,这种感觉来自于"与其他未见过面的用户共享通信空间的经历"。[52]成为这一观点基础的是与因特网在实践中应以何种方式被使用的更广博的问题。我们简要地提一下一个复杂的争议(或许是在一种网络外壳程序中):因特网并不像它一开始看上去的那样是一种全球的媒体。尽管从原则上讲,网络超越物理环境、文化差异和时区限制的能力都已大大提高,因而能够允许任何地方的人和其他地方的任何人就任何问题进行通信,但在实践上,通信的种类受到的约束和限制要比这大得多。大多数因特网交互活动从特征上来说不是全球范围的;我们在构造我们的网页、发送电子邮件、加入聊天组或进入一个虚拟世界时并没有在和数百万的人交谈。福斯特(Derek Foster)在总结格雷厄姆(Garth Graham)关于计算机媒体通信(CMC)的论文时评论道,"CMC 的交互活动是有关人的联系的。它是有关谈话的。它服务于个人和社区,而不是所有听众。"[53]莱因戈德(Howard Rheingold)将因特网描述为亚文化群的"生态系统"。[54]华莱士认为它的使用目的比地理意义更为重要:[55]

> 尽管我喜欢"地球村"这一比喻,但因特网在绝大部分时间中并非真的如此。就人类交互活动而言,因特网更像一个不同邻居的巨大集合,具有共同兴趣的人能够共享信息、共同工作、讲故事、开玩笑、讨论政见、互相帮助或者玩游戏。

因特网用户显然更愿意和与他们在一个兴趣组(亚文化群、精英、微生态……)的人或为了使其能成为他们兴趣组的成员而施加影响的人谈话。 [60]
兴趣组成员用来称呼论坛的来访者的典型称谓有"客人"(guests)、"局外人"(outsiders)和"外来者"(foreigners)。更轻松愉快的说明还要更进一步,例如伊赫纳托科(Andy Ihnatko)用下面的方法给出该情境的特征:"语言的真正目的是加强社会部族之间的差异,或至少使事情变得难以理解,以致乌合之众不会介入。因特网语言也不例外,尽管使用这种新语言的是许多一开始喜欢将人与人之间的联系维持在一个很小的范围之内的人。"[56]现在,

社会学的分析似乎不再认为是前提的社交暗示限制了因特网上复杂的社会和个人关系的发展。仅仅使用了受限的图形字符集这一点，是不能阻止人们构造一个新的群居世界的，一些人认为，在一定的条件下，网络空间允许相当程度的世故。[57]

一些有趣的语言问题随之产生。如果真正的因特网社区相对较小，那么人们将通过（有意或无意地）演化出一定的识别方法来展示他们的一致，从特征上来说，其中有非语言的（例如共同的知识、特定的道德观）和语言的。语言特征的演化要花费一定的时间，尤其是在技术工具改变很快且经常有人违反规范的媒体中，但随着语言特征的最终形成，它们会提供这个社区以专用性的方言，该社会中的每一个新来者为了加入社区必须学会它。属于个别聊天组和 MUD 的语言特征经常被提及，或至少被看作是轶闻。有朝一日也许被称为因特网社会语言学（或方言学）的学科的目的之一，将
[61] 是确定这些特征的系统性如何，有多少如此的方言能够被区分出来。我们对于因特网的每个主要情境的初步探寻提供了第4至第7章的主题。不过可能有一些人会使用非常相似的计算机技术并具有非常相似的动机，那么就会有一套共享的、无视因特网情境的语言特征集。“共有核心”存在的范围是第3章的主题。

第3章　寻找本体

网络语言在因特网中的表现显示出不确定的语言特性，这大概能解释 [62]
为何近年来出现了如此多的用法字典、指南和规则类的书籍。出于对语言的直觉，人们似乎已经意识到自己正在涉足一个新的领域。他们渐渐明白，曾经使自己在言语和书写语言的活动中得以生存和成功的已有知识已不再足以保证他们在因特网上生存与成功。他们也许已经在社会交互中遇到华莱士所谈到的“痛苦而棘手的教训”（边码16）。他们可能已经因为未能注意到新旧两种通信媒体之间的差别而被误会或者被攻击（攻击性争论）。波特（David Porter）给出了下面的总结：[1]

> 这里也有单词，但它们通常是被剥夺了语境的，并且这些单词会因为这个陌生缥缈的领域缺乏人们所熟悉的本体而成为令人绝望的负担。难怪这些不断地闪现在对其陌生的人面前、超出其在其他情境中的表达范围的数字化的单词，会经常被误解并且会同样经常地爆发为敌对性的“攻击性争论”。在这种媒体中，声音与说话人相分离，观点与上下文相分离，再加上速度被无比崇尚，于是意义模糊与误解的存在与其说是例外，不如说是通则。

不管原因是什么，人们似乎缺少引导，而那些在因特网上摸爬滚打过的
人尚未慢下脚步来对此给予支持。于是出现了一种有趣的半规定主义 [63]
规范。

自古典时代以来，规定性和排斥性的语言研究方法之间的区别就一直是一种争论的起因。[2] 规定主义所持的观点是：一种语言天生就比其他语言有更高的价值，理应对整个谈话共同体施加影响。这是一个专制的观点，在18世纪中期为英语所信奉，特别针对语法、词汇和发音的使用而提出。受欢迎的语言类型通常是最贴近地反映文学风格的标准书写语言。以这种语言进行说写的人被认为在“正确地”使用语言，而那些没有这样做的人则被认为是“不正确地”使用语言。（一些分析家认为规定主义规则就是建议应

做什么,排斥主义规则就是建议不做什么,这样就将两者区别了开来。)这是一些英语的例子:语法规则"绝不可以用 and 作为句子开头",词汇规则"使用 decimate 来表示'kill a tenth'",发音规则"在元音之间不要发/r/音,比如,law(r) and order",以及拼写规则"在 encyclopaedia 中一定要有 ae"。很显然,规定性方法忽视了日常现实中的使用。因为在日常使用中,大多数人(包括许多著名的作家)的确在使用以 and 开头的句子,用 decimate 表示杀了许多人,用/r/的读音连接相邻的元音,会在写 encyclopaedia 时少写个 a,写成 encyclopedia。

相反,对于那些未遵从规定主义者所制定的规则的行为,排斥主义方法并不加以谴责,它描述了语言使用中的变化并解释变化形式存在的原因。美式英语偏爱 encyclopedia,而传统的英式英语用法则支持 encyclopaedia,但是,由于20世纪占主导地位的是美国对英国的影响,于是在英国出版物中美式的拼写方式在显著增加。再者,像下面"This is the lady I was talking
[64] to."和"This is the lady to whom I was talking."这两种说法并存,规定主义的作家支持后者而批评前者("不可以用介词来结束一个句子")。排斥主义的作家指出这两种用法都很广泛、历史久远(自从中世纪以来就在英语中如此使用)且很重要,因为它们允许人们根据不同的侧重点而选择不同的表述形式:前者比后者更加口语化。如果将某种表达简单地批评为"错误的文法",就会导致在适合改变风格的时候不允许使用者作出改变,从而导致语言多样性和丰富性的降低。

排斥主义者不喜欢规定主义者那种偏狭的、不宽容的受到误导的纯粹主义。相应地,规定主义者不喜欢排斥主义者的完全包容和平等主义哲学,他们认为最好的语言不应缺乏责任感。250年来,这种对立从来就没有过消退迹象,一代代人不断再生着这一争论,并且被新的社会发展(比如广播,现在又是因特网)所加强。有趣的是,在蓬勃发展的网络文学中,我们可以看到作家们正在努力维护排斥主义和平等主义的特征倾向,同时,他们又认为应该规定性地加诸这个世界以规则性和一致性,否则这个世界将失去控制。这使我想起了约翰逊(Samuel Johnson)开始他的《字典》的编写工作时的遭遇:[3]

当我第一次审视我的任务时,我发现我们的言语广泛而杂乱、充满活力而无秩序;无论我将视野投向何处,都有困惑需要解开,混淆需要

校准，要从无限多的类型中作出选择，但又没有任何已有的选择原则可循；掺假要被检测出来，但没有现成的纯度测试；表达方式或被反对或被接受，但没有什么有人文学名望或公认的权威的作家给出评判。

他所谈论的可能是早期的因特网。在《连线风格》一书的开篇中给出了一系列以相似的不确定性为基础的问题：[4] [65]

今天的作者必定要经历正在进行的后古登堡时代的语言转化。什么时候旧的方言结束，而新的方言产生？新词创造与杜撰之间的界线在哪里？什么是全球村的语言？我们如何能不被时髦的词语所迷惑却仍能跟上技术的进步？

约翰逊曾经大力提倡规定性用法，受到了其熟识们的鼓励，但他很快发现这一想法很荒唐：

那些被劝说要认真考虑我的设计的人要求它必须能修理我们的语言，并叫停了一些到目前为止已经历了时间考验的替换词。我承认，当时我自鸣得意了一阵；但现在，我开始担心我已经放纵了那些没有理由和经验能保证其合理性的例外情况……。（没有哪位辞典编纂者）能想象他的词典能为其语言涂上防腐剂而使其免于腐朽和堕落，能想象他有力量改变世界并能立刻将这个世界从愚昧、空虚和虚假中解放出来。

专注于规定性的因特网作者需要时刻不忘这一结论。

大多数网络语言作家意识到将他们的工作扎根于排斥主义社会的重要性。例如，《连线风格》的作者渴望阐述他们对这个领域电子情境的观察：

你能把《连线风格》看作是非线性网络编辑的一个尝试。当一个新的技术术语，一个信口胡说的时髦词，或一个特简略的缩略词出现于我们的屏幕之时，我们会以电子邮件的形式送往各位编辑和时尚人士。《连线风格》正是这些在线讨论的结果，而这些讨论以实际的使用而非严格的规则为指导……像新媒体一样，《连线风格》是动态的、厌恶规则的。

[66] 这种方法并非完全像作者们想的那样是纯经验的。它是一项标准的词典编辑工作，从一堆数据中检查所观察到的新词，不论这些数据来自哪里。一些辞典，比如《美国遗产》，长期雇用一些顾问组来判断某些有争议问题的可接受程度；在1990年代末，《今日英语》也在一些版面上明确地为一个新的行文指南提供论坛。[5] 但是，只有优秀的语言学家才会用其他人的直觉来补充自己的直觉。当然，得到用法建议并不意味着放弃编辑责任感。一旦专家给出所属的反馈意见，编辑们仍然不得不整理这些通常混杂的反馈意见，并就覆盖范围和处理方法作出决定。这里正是需要严格测试对"现实用法"的直觉的地方，同时，在这里也容易判定包括在内的东西是否受到个人口味、个性和市场等因素的影响。通过比较任意两本因特网词典的覆盖范围，我们很容易就能看出它们缺乏共同的认识。《网络语言》曾声称自己是常见用法的向导：[6]

> 我保证你在此处所见到的全部隐语都是很常见的，你不会见到哪一个会标识你是一个不幸的赶超崇拜者的人为的标新立异。我也略去了成堆的俚语，尽管其是绝对权威的，但它们除了在极少的特别实验中用到外，是不会被普遍用到的。

但结果《网络语言》和《连线风格》收录的主要词中，只有25%是相同的。不同的词典绝不可能有相同的覆盖面，但是，两本字典中有四分之三的单词不相同——同时又声称是在几乎相同的时间（1990年代中期）对相同的现象作的统计——我们能很明显地看到，这里涉及非常多的因素，而不仅仅是使用频率。即使在专家之间，也会就什么才算作可接受的网络语言的意见产生分歧。这些手册会毫不避讳地将某些用法判定为不可接受的，以
[67] 至于规定主义的意识要比编辑的否定建议更加强烈地展现在我们面前。这种意识以强制的、武断的方式体现在由软件包提供的拼写检查和语法检查帮助中（见边码212）。

作为一种新的语言类型，网络语言蕴藏着丰富的个性和创造性的精神。因特网用户仍在不断地寻求新的词汇来描述自己的经历，来捕捉这个电子世界的特征，克服通信的技术限制。网络用户创造新词的速度，以及将有趣的变体引入到现有类型中的速度，都是同时代的其他语言使用所不能及的。无疑，在适当时候这个速度会减缓下来；但是，在这新千年开始之际，根据那

些通过建立网站来收集新用法的编辑们的报道，创建新行话的速度并没有减缓。《行话文档》记录了“语言黑客之间出于娱乐、社交和技术讨论的目的所使用的语言”，很清晰地展现了这些语言所具有的创新、幽默和动态的特征：[7]

> 黑客……把构造和使用俚语当作为了寻求有意识的快感而进行的游戏。他们的创造也显示出一种独一无二的操纵语言的新型快乐与区别对待受过良好教育并具有很强的理解力的人的结合。再者，将这两者联系起来的电子媒体是不固定的“热”连接，非常适合于新俚语的传播和对较弱的过时范例的无情剔除。

布兰温(Gareth Branwyn)的《行话观察》同样具有说明性，他处理这种词汇泛滥的方法具有启发性：[8]

> 当一个人提交一则术语时，我们并不过于关心它的来源（尽管我们更钟情于那些具有已有用法的词汇）。如果它激起了我的想象力，我就会把它送到众编辑“食物链”中。如果它经过了全部编辑之手后仍没被砍掉，那么我就认为它既有趣又有用，足可见诸杂志。我幻想自己就是某个俚语经理人，如果某个用语通过了编辑们的试听，我就会在杂志的舞台上推出它。如果它彻底失败，就会被解雇，那么它的使命也就结束了……如果它大获成功，它最终就会在从硅谷到硅巷[9]或别的什么地方的电子邮箱、水冷装置、办公室隔间中出现。那些进入本专栏和本书的单词，仅仅是所提交术语的一部分。 [68]

同时，通过举例说明的方法，他列出一些所谓的“骇人者”提交：e-gasm, javangelist, pornetgraphy 和 Webference。他并没有收录这些词条。当然，我们无法知道是否这些词汇最终会通过其他的途径进入因特网词典，或者是否会有不同语言喜好的人将它们编入其他词典之中。

因特网情境展示了与人们的语言行为相关的数量多得惊人的方针、原则、规定和条例，这正是人们使用计算机媒体通信所必需的和必然的。它们都具有规定性和排斥性两种特征——就它们所反映的真正的使用偏好来说是有益的和富含信息的，但由于它们也代表了在线用户的不公正与偏见，因此必须小心看待。事实上，偏见相当广泛地存在着，那些支持独特技术或者

属于特定聊天组和虚拟世界的人会嘲笑不属于那里的用语。所有的黑客都蔑视非黑客：[10]

> 就像通常对于俚语一样，黑客们的特殊词汇有助于集中他们自己的文化——它有助于使黑客认识到彼此在这个社区中的位置和表达共享的评价和经验。也如同平常我们所见到的，一个人如果不知道某个俚语（或不正确地使用它），就会被认为是一个外人，一个庸人，或甚至是一个 suit（最糟糕的黑客词汇）。

[69] 根据《行话文档》，suit 就是“非黑客们经常穿着的古怪的不舒适的‘工作服’”，而《连线风格》则定义得更明确：[11]

> 不是一个 techie（技术专家）。是那些从事管理或 bizdev（business development，商业发展）或 marcon（marketing communications，市场公关）工作的人员。是那些考虑利润而非程序、关心损益多于关心代码的人

一般来说，黑客从最早开始就很看重自己作为因特网文化（更精确地说，是一个亚文化）成员的身份，他们为自己拥有共同的背景和价值取向而自豪，同时也对自己的专业十分有自觉性。大多数风格手册都包含了黑客的理念和技术方面的特征。根据《行话文档》，“黑客伦理”有两个主要规则：一个是“坚信信息共享是一个非常积极的有益之举，通过开放源代码来共享专业技能，为人们获得信息和计算机资源提供方便是黑客义不容辞的责任”，第二个（对此有较大的争议）是，“他们认为，出于娱乐和探测的目的攻击网站系统，而不进行偷窃、故意破坏机密性，那么在道德上就不存在问题。”黑客们必须要有一定的技术——像编程知识和一定的编写 HTML 的能力（边码 205）。但是黑客的精神世界同样重要，《行话文档》给出了5个“黑客观点”特征：

- 这个世界充满了需要解决的诱人问题。
- 没有人需要解决同一个问题两次。
- 无趣和做单调的工作都是罪恶的。
- 自由是美好的。
- 态度并不能代表能力。

同时，还为有抱负的黑客给出 5 条建议：

- 学会很好地写母语。
- 读科幻小说。
- 研究禅宗或武术。
- 培养对音乐的鉴赏力。 [70]
- 培养对双关语的欣赏力。

很明显，这些特征会使风格指南中的建议带有偏见。《连线风格》的作者在解释他们的原则之一（见下）时说，他们会对"某个古怪的极富个性作家的建议"作出反应，但他们建议"不要过于认真地考虑这些声音"。

当黑客们建起因特网并赋予因特网的不同情境以物理实在后，他们很自然会产生对网络语言的拥有感，这反映在当前编写字典及网络指南的态度之中。但是，他们所创造的野兽是如此庞大，以至于它已超出他们的管辖范围。黑客群体只是整个在线人群中很小的一部分，如此数量庞大人群的语言直觉和喜好是极其不确定而无法控制的。古怪的极富个性的作家也在他们之中。但是，也同样有众多并非如此古怪和有个性的人在其中，他们不读科幻小说，不研究禅宗，不喜爱字谜游戏。有一个黑客就可能有上千个 suits——具有不同语言结构的 suits。于是，网络语言的未来极大地依赖于黑客所创造的语言和风格的发展程度是否已经形成了足够稳定、有力的本体来吸引新的因特网用户使用它，或者是否这些非黑客用户将引入新的语言趋势，形成非黑客起源的风格使用规则并回避目前很明显存在的嬉戏性和深奥性。尽管下面所述的语言特征都是目前广泛使用的，其中一些主要出现在因特网指南中，但是，可能它们中每一个的未来发展都是有限的。

3.1 使规则明晰

但是，这是十分遥远的未来了。当前，指南和词典的任务就是向新手介绍因特网入门知识，对如何进行成功而有效的交流提供建议和指导。我们 [71]
能见到对网络礼节的许多一般性讲解，这一主题会定期出现在出版物中。[12]
因特网中，某些行为会全面公开接受指正。由于错误地使用技术而产生的

语言问题就是一个例子,比如一封电子邮件:有主题而无内容,重复签名,或者无意中重复发出同一条信息。道德侵害会受到广泛谴责:比如未经允许就转寄私人邮件,或者未经允许而编辑他人的信息。不适合的言语,如攻击性争论,也会遭到广泛批评。许多网络都在其入口处给出一些建议,供给用户阅读。聊天组也经常提供 FAQs(Frequently Asked Questions 常见问题),向新用户解释应该遵守的基本规则,比如:什么样的主题不被允许,如何引用他人的信息,以及何种行为是被禁止的。

不遵守这些规则的用户不会得到认可,其他用户可能会对此给予明确纠正(从玩笑式的批评到严厉的攻击性争论),最大的惩罚将是被从小组中驱逐出去(可能是由小组仲裁来执行,有时也会用一个自动过滤软件来实现),或者他的服务提供商会将该冒犯者的账号取消。在虚拟世界中,严重违反规则的人会被限制发言(gag)或被"猪头"(toad)(他们的虚拟角色会被改得很丑陋:见边码 176)。在聊天组中或游戏中,仲裁或向导的存在本身就是一个有趣的习惯——参与者认识到需要有一定的外部力量来避免无政府状态的发生或者是来解决内部问题,这甚至要以不惜牺牲个人自由为代价。没有这些仲裁和向导,网络很容易失去对攻击性争论的控制,而且也会产生冗长离题的讨论。有时会引入一定程度的自动语言控制,比如一些程序就使用星号或委婉语来代替脏话。这种控制也可能导致二阶讨论(元讨论),参与者争论的目标是规则本身及其应用。这些争论或讨论会导致
[72] 聊天组若干天都脱离主题(指聊天组预设的讨论话题)。

在现实世界中,我们并不能经常见到如此明确的指导。当我们外出散步时,除非是交通指示牌、爱护绿化指示牌或者其他特殊的情况,否则我们不会看到任何告诉我们如何举止的指示。语言导向只在特定的场合(比如在军事背景或法庭中要求使用正确的表达方式)、表格填写(是否要使用大写,在哪里签名)及其他个别情况之中有规定。当我们进入一家商场,没有人会指示我们该如何向售货员打招呼、告知(自己的要求)和表示感谢;我们也不希望有此类的任何指示。原因很明显:我们有一生的经验,足以从中学会交往的习惯。在家里,父母或监护人花了无数的时间教给我们语言的使用规则("说 ta","我没有听见你说那个短词"[即 please],"不要发出和 vicar 一样的音","我在这里不会这样说话");在学校,老师继续通过更高级的课程来教我们正式礼节以及写信、写报告和其他的语言技能。用法指南和设计手册可以提供给那些已经接受过系统教育,但仍不能确定什么是

合适的语言的用户来使用;但是,这些指南和手册都趋向于仅仅涉及用法变化中出现的某些争议点(比如边码63所列的例子),而不涉及广泛的交互问题,因为这些已经被假设是已知的。这是合理的假设。在日常谈话中,我们不会期望仲裁者(尽管总是有一些自封的仲裁者)来告知我们是否我们已经跑题,正在说着一些令人无法接受的事情,或者过于深入新话题。这是奥威尔作品《一九八四》中的世界。

但是对于因特网,明确的语言指示是惯例,内容范围从大众化的建议到详细的行为手册。一篇关于电子邮件礼节的报纸文章提供了一系列详细的行为方针。[13]一些像是母亲的叮咛:"不要在技术上以强凌弱"(看到某些人 [73]
技术上不熟练,就对其粗鲁);"多说些顺耳的"(发送致谢便条);"注意礼貌"(要检查自己所写的内容)。一些像老师的教诲(关于如何表达自己;在将信息送出之前要推敲其内容;不要集中发送邮件)。还有些常识性建议:"不要忘了核对信息";"永远不要做一个喜爱倾倒电子垃圾的人"。从这篇文章中,我们看到了因特网语言向导所具有的特征。它源于经验,显示了对因特网日常使用中出现的大量问题的关注:"永远不要用大写字母来写信息——那是表达大叫的电子邮件。"同时,有些部分是规定性的:"当给别人写信时,比如给Bob,不要古板地使用'Dear Bob',而要直呼'Bob'。"这里还有一些强烈的个人品味因素,"一些电子技术专家觉得邀请函、接收函和感谢信应该尽量通过传统邮递方式来发送,而不是用电子邮件。对此我并不同意。"

网络语言的理想指南应当源于系统的经验观察,所提供的内容应具有代表性,并且能够反映在因特网各种情境下特定结构使用和改变的频率。但是,我们需要一个相当长的时间才能得出这种排斥性的语言统计。[14]目前还没有这样的电子文集出现,同样,这样的指南不管是文章的形式,还是书籍的形式,都将不可避免地包含大量表达个人或组织喜好的主观成分。当然,在早期紧扣某个主题的阶段,根据印象进行解释是没有错的;事实上,在提出关于网络语言本性的假设以及指导研究的进展方面,它们有自己的价值。基于印象的阐述作为指令或明确或含蓄地给出,这时问题也随之产生。于是就有了出现对因特网语言的有偏见的解释的真正危险,这种解释仅反映个别作者、出版社或组织的兴趣和背景。如果把如此的解释用作因特网 [74]
的指南,那么结果将是无意义的规定主义,一种在其天真、非现实和过度简单化方面都相似于旧的语法书中的情况。

所有这些危险都可在上面总结的报纸文章中见到；并且这些危险也出现在更为复杂的、篇幅接近书本的报告之中。例如：《连线》杂志的编辑在他们的手册《连线风格》中给出了10条建议：5条针对在线文章写作，5条用于确保拼写和标点的一致性。[15]这些原则似乎是从《连线》读者的角度来编辑的；但是，就像在边码65的建议中所引用的和在本书的简介中所作的阐释，这些说明正被应用到更广泛的世界之中，作为"在不拘形式的数码文章的海洋中航行的向导"。对我而言，这些规则本身是无争议的，我把它们列在表3.1中。其中的几个以对语言的思考为基础；其他几个则与传统出版物中的相应讨论没什么不同。[16]但是，当这些规则被解释并应用于《连线》之外的人群时，就有一些需要关心的问题出现了。正如我们在前两章的讨论中所看到的。

[75] **表3.1 《连线风格》的10条使用规则，附有一些解释性注解**

（依据 Hale and Scanlon 1999，参考标出的页数）

1. "媒体问题"	"在这个带宽珍贵、屏幕窄小和越来越多的媒体资源竞相吸引我们注意力的世界里，每个单词和句子都必须有一个高的信噪比。"（p.3）
2. "轻松运用声音"	以新词和奇特结构为形式，将会有语言上的发明、创新、自由出现。"颂扬主观性。有观点地写作。轻松运用声音。"（p.9）
3. "弘扬你的亚文化"	大多数的网络听众/观众属于相对小的群体，他们有自己的特征和行为，共享一定的背景和风格。"考虑你自己所处的语境。（为少量特定听众）小范围播送。和你的听众交谈，谈论你们的文化。"（p.9）
4. "超越技术"	"掌握技术，然后用生动的语言和清晰的比喻来描述它们。"（p.11）真正的行话"应该是幽默的语言，能够像它的意义一样精美。它表示的含义：具体、清晰、直接和必需"。（p.10）
5. "保留通俗性"	"在《连线》中，我们写 geek，我们也写 street，我们强调准确性和修养，但是我们赞美通俗性。"（p.11）
6. "期待未来"	"语言朝一个可预计的方向发展着：向前。"（p.12），"我们说'发展该语言'。"（p.13）。这包括接受新词，在拼写中避免使用大写字母，以及从组合词中删除连字符"-"。
7. "不敬"	"要非常了解你的观众，敢于背离新闻行业的基本规则，把那些约定视作玩物。"建议："欢迎不一致，尤其是在声音和抑扬顿挫的喜好方面。以不敬的态度对待你所在世界中的机构和个人。轻松运用语法、句法。欣赏无序。"（p.15）

(续表) [76]

8. "新媒体中的美妙新世界"	这是一个相当正统的需求说明，该需求要求遵从将标题与正文相分开这一排版习惯（比如，斜体、引用、大写）。像其他出版者一样，《连线》令这些区别很明显（比如对电影、歌曲、像册、网站、因特网服务等的命名）。
9. "全球化"	"是的，你是在用英语书写，但是在网络时代，以美国为中心的视角来写作是没有希望的，是过时的。"（p.21）对于时间表达、电话号码格式、价格等等，存在风格或变化是必然的。对于外来字词，我们"不要懒惰，也不要以恐惧的心理面对——我们需要花时间学会正确的拼写和强调符号。"（p.21）"以全球的视角写作就意味着世界性：欣赏其他文化和语言中的精华，扼制那种通过淤泥过滤器对外国思想和短语进行筛选的冲动。"（p.21）
10. "轻松运用点号、破折号和斜杠"	这些会让人们注意原文编辑和编码者之间有关在线写作或描写网络问题的冲突。"在网上，出版要满足编程的要求，标点问题将导致双重生活。"（p.22）

原则1是"The Media Matters"（媒体问题），要求语言应适应于技术，"我需要修改我们的信息，以适合媒体和听众。"其后的语言学建议是：对于电子邮件，要考虑突然出现的生硬语句和句子碎片。"因为电子邮件是即时撰写的——甚至是狂乱的。""人们在万维网、Well和其他任何地方给出帖子都受到精力和体力的限制。"于是，他们作了进一步的阐述：

> 不要指望万维网页是什么藻饰的散文，你只能期待见到那些用150字来叙述的意外事件和戏剧性的故事。文本必须由风雅的界面设计和清晰的图形作补充。想到的是那些闪亮的广告范本，而不是长篇的文献；是多管闲事、多嘴多舌的，短命到几乎不适合印刷的文章；是书卷的一个卷角——被剪切下来的松散、唯利是图、哗众取宠的字句；是独特的声音或观点。

从这则消息，我们很清楚地看出编辑们希望网络语言是什么样子的。《连线》的忠实读者发现这种风格是适合的。但是，推广这一个要求则存在困难，因为大量的比较成功的因特网通信并不遵守这一要求。我接到过无数封绝非只言片语的电子邮件；我看过许许多多的网站，其内容需要更长、更复杂的解释。用一条单纯的原理来解释体现因特网特征的用法变化、目的变化、爱好变化以及效果变化是不可能的。"轰动性"可能会适用于基本

读者群,但是它会使其他读者群感到惊讶。这个问题相当广泛地存在着,因为因特网需要应对两个用户极端,允许在用户之间有较大的差别存在。

任何以另一种语言为代价来促进某种语言的风格指南都是规定性的。
[77] 传统的规定主义轻口语重书写,轻简便重形式。因特网手册则反其道行之。不过,它们是具有规定性的,并且是一种令人担忧的规定主义,因为它正在做的恰恰正是旧的语法所做过的,这正在减少通信媒体潜在的丰富性和多用性。因特网应该可以在被用于非正式目的的同时用于正式目的,在被用来表达简洁的信息的同时也被用来表达详尽的信息,我们能够更多地表达网络语言中的风格差异以及细微差别,那么这个媒介也将更有力。当我收到许多以"Dear David"开头的电子邮件时(违反了上面报纸文章中的建议),我并没有感觉这些邮件有任何问题。我立刻感到这类消息要比那些以"Dave baby"(亲爱的孩子)或别的什么开头的消息正式得多。并且我也看到,与那些完全不使用姓名来开头(比如今天早晨投递给我的垃圾邮件一点没有提及我的名字,说本周末我就能成为百万富翁,同时性欲也会得以增强)的电子邮件相比,邮件的功能也是如此的不同。还有一些其他的写姓名、地址的方式的变化,如收件人的姓名写在顶部,或是与第一句话合在一起,这些都进一步显示了表达上的细微差异。因特网向导必须认识到所有这些选择项的存在,而不应该仅支持某个选项,反对其他选项,只有这样才能使网络语言成为一种更有力、更具表达效果的媒体。相应的《连线风格》部分给出了结论:"在网络中,忘记听众就要自担风险。"这是一个英明的建议,有很好的语言学依据,但是仍然没有一种风格建议能够满足更加广泛的因特网用户的期望。倡导某一点(即使是无目的地)就是无意义的规定主义。

《连线风格》原则2得出了相似的结论。它以"Play With Voice"(轻松运用声音)为题,该短语引自他的概括语句,"Celebrate subjectivity. Write with attitude. Play with voice"(颂扬主观性。有观点地写作。轻松运用声音)。这里的声音指的是通信中的个性元素:

> 我们对声音作出回应。这种声音不是那种清晰却又比较传统的标准书面英语的声音,不是计算机商务杂志中被数据淹没的声音,不是主流报刊那种纯声音,而是古怪的极富个性的作家的声音。

作者们接着描述了这样的声音如何“抓住人们讲话的方式”和“加入态度和真实度”。他们通过一个科幻小说的例子来说明这一点,根据这个例子,我们能演绎出人们所期待的这种体例如何以新词和古怪构词的形式促进了语言的发明、创造和自由。他们说:“用声音来写作,可能意味着在追求未曾预计、边缘毛糙、过多的东西。”原则 2 可由原则 7“Be irreverent”(不敬)得到加强,它可解释为下面的语言建议: [78]

> 欢迎不一致,尤其是在声音和抑扬顿挫的喜好方面。以不敬的态度来对待你所在世界的机构和个人。轻松运用语法、句法。欣赏无序。

按照原则 1,在语言表达中使用个性元素和加强语言的幽默感、创新功能的要求是没有错的。事实上,在对语言交互的欣赏中,我一直在倡导更积极地参与语言玩要。[17]任何杂志都有权力通过构造幽默的语言策略来做该杂志喜欢做的事情。但是,一旦这一策略扩展到整个因特网中,我们就会遇到种种问题。

仅仅将因特网限于那些古怪的极富个性的作者,或者将那些拥有知识、更传统或更绅士的作者排除在外,一般而言都是不现实的。因特网聚集了各种写作形式,包括商务杂志和报纸,这些形式都有权力保持自己的风格。事实上,恰恰是这些风格给出了使用规范,提供给那些有很强特殊倾向的作者来反抗。如果个人的影响应该得到欣赏的话,那么这些规范,即标准的英语写作规范就是苛刻的;如果每个人都违反这些规则,那么这种对规则的违反就不再有什么新鲜感了。因此,反对在因特网上使用标准书面英语(或标准的书面法语或德语……)是不应该的,标准书面英语会像在社会的任何其他地方一样维护自己在因特网上的地位。事实上,我们在因特网上很 [79] 少见到使用非标准语言(如地区方言)书写的材料。[18]我的绝大多数电子邮件是用标准语言书写的——有一些非常口语化,然而还是体现着标准书面语的特点。尽管聊天组和虚拟世界中的语言都有一些独特之处,但是其中很大一部分仍然是以书面英语来书写的。即使我们将第 4 至 7 章所讲述的非标准英语(或许,我应该把它们称作尚未标准化的英语)都包括进来,那也仍仅占整个因特网所使用的语言的一小部分。在这种情况下,如果原则 2 能被用作网络语言使用的一般性建议,那么它就掩盖了规定主义的其他表现形式。一种语言风格明显地将其他风格排除在外,并作为一种规范而

得到拥护,这显然是在公然违抗因特网的绝大部分使用。

在表3.1中,其他原则建议也可得到相似的论证。"Capture the colloquial"(保留通俗性)(原则5)是一个很好的原则,但是,在许多情况下"赞美正式用语"同样必要。必须赞美所有类型的语言,这是一条语言公理,因为每类语言都为丰富表达效果作出了一定程度的贡献,而所有这些共同构成了语言(指由口语、书面语等所组成的语言)。可以理解的是,这一新媒体的成长同时伴随着各种令人激动的可能性,这种风格不定的状态将远离正式书面语的传统。在第2章,我回顾了一些造成这种情况的不可避免的因素,但是只有内容丰富的网络语言观点才能表现出因特网语境中的实际情况。同样的情况也应用到原则4"Transcend the technical"(超越技术),它主张生动清晰。清晰是至关重要的;事实上,这是一条对话准则(p. 58)。一个人的清晰是另一个人的模糊不清,反之亦然。除了批判以e-,cyber-和
[80] techno-"开头的任何事物之外,《连线风格》还批判了(举例来说)turnkey(交钥匙项目),interoperability(互操作性),以及ease of use(易用性)等等,因为它们都被"用滥了"。但是排斥这些事物的唯一结果,就是在发禁令者和具体在线使用的事实之间拉开了一段距离。可能他们不喜欢这些单词,但是这些词的"滥用"反映了当前的使用现状。一些人总是设法阻止这些词语进入语言,但是他们总是失败。

类似《连线风格》的出版物已经投身于帮助形成网络语言的最终倾向的行动之中。这些原则是一些重要声明,因为它们明晰了一系列对语言的直觉,而这些直觉都可能是有影响力的。例如,在原则6"Anticipate the future"(期待未来)中,包括了像"省下一次按键"和"拿不准时就把两个词合并为一个词"等风格要求。前者指的是用小写字母来代替起始的大写字母等类似情形——比如webmaster和telnet;后者指的是下列趋势:原先以空格连接的合成词变成以连字符连接,接着又变成无连接的独体(就像我们日常见到的例子flower pot→flower-pot→flowerpot)。读者们很好地意识到这是一个语言变化的规律性特征,并且人们有热情去推动和加速这个进程:"现在就去"(go there now)。他们建议使用startup、homepage和email;对一些句子结构也用连体形式,比如logon和whois。"网络中的方法并不仅限于以连字符连接这一方法。"这种意见势必会影响那些不知道因特网情景中标准用法的人(比如我自己)。我总是用连字符来拼写:"e-mail",并且在这本书中也是如此;而我是否会改写作"email"则依赖于是否对此达成了一

致意见。目前的问题在于我所参考的书籍也有不同建议：布兰尼使用"email"，但是 Ihnatko 以及我在第 4 章中论及的全部手册都使用"e-mail"。我没有什么唯美之斧需要磨锋，并且多一次的按键也并不会对我的生活产生严重影响。最后，某个使用标准将会成为流行，也许就是使用直接连接形式。同时，重要的是要认识到网络语言中会有大量的不同用法，而我们应该 [81]
小心对待那些仅仅批评某一方的指南。

对于各种因特网情境中的网络语言特征进行系统地描述，是排斥性语言研究的一个新目标。目前，电子邮件、聊天组、虚拟世界和万维网具有不同的目的和程序，形成了它们之间明显的差别（这些在第 4 至 7 章中讨论）。同时，也存在一些交叠部分，因为现在一种情境的元素与另一种情境的元素交织在一起是很平常的（边码 14）——比如某个网站上的电子邮件，或者某个网站被附着到一封电子邮件中。各种情境似乎有着相当大的相互影响，例如下面所列的某种缩写可能最初只是源于某种情境（比如，特定的聊天组），但是后来就扩展到其他情境之中。聊天组中的首字母缩写词，比如 LOL（Laughing Out Loud 放声大笑），如今在其他情境中都可以见到。因此，我们有可能开始对整个因特网领域中那些很典型的语言作些观察。我们不能根据出现频率或优先度来作出判断；下面的例子具有说明性，虽不详尽，但是为新英语类型的出现提供了一个很好的例证。

3.2 网络语言的一些特性

网络语言最明显的特征之一（但并不会因此而降低其重要性）是其专属于因特网的词汇，任何一个人进入任意一种因特网情境中（见第 1 章）都将遇到这些词汇。这些词汇并不包括那些与计算机科学、编程、电子学和其他相关学科相联系的术语。像"电缆"（cable）、"磁盘"（disk）、"位"（bit）、"二进制"（binary）和"计算机"（computer）这些术语形成了科学和技术术语中的一部分，其范围已远远超越了网络。与此相对照，大量对因特网的情境、操作、活动和个性进行谈论所需要的单词和短语已经出现，这使因特网 [82]
成为当代英语最具创造性的词汇领域之一，它几乎包括了对所有主要词汇的运用。[19]

许多术语是与那些人们为运用因特网而经常使用的软件紧紧联系在一起的。一些词汇始终保留在屏幕上（即使隐藏于菜单之中），以标签的形式来提示屏幕区域和功能，列出用户的选项和命令：file，edit，view，insert，

past, format, tools, window, help, search, refresh, address, history, stop, contact, top, back, forward, home, send, save, open, close, select, toolbar, font, option。还有一些则根据环境的不同,间或地出现于屏幕上——通常是当有错误发生时,以错误信息的形式出现(似乎还不曾有肯定信息来告诉我们每件事情都处于正常状态):forbidden, illegal operation, error, not found, 404 error(不再服务的页面或网址)。若干术语也与计算机硬件的使用相联系:freeze, lock, down, hang, crash, bomb, client(指机器,不是用户)。还有一些因特网用户群本身的术语:netizen, netter, netty, nethead, cybersurfer, nerd, bozo, newbie, surfer, digiterati, wizard, luser(失踪的用户), wannabee(充满激情但又无法"黑"别人的黑客)。这些术语中的大多数是日常用语,而在因特网情境中则有了一种新的意义。

创建因特网新词汇的一个流行做法,是将两个独立的词组成一个新词或混合词。一些元素出现在多个词中,比如:mouse,其形式有 mouseclick, mousepad, mouseover,还有一些短语动词(mouse across, mouse over);click,其形式有 click-and-buy, one-click, cost-per-click, double-click, click-and-mortar(一个电子商务策略,来源于 bricks-and-mortar), clickthrough rate(点击率,页面浏览的度量);ware,其形式有 firmware, freeware, groupware, shareware, wetware(大脑);web,其形式有 webcam, webcast, webmail, webliography, webmaster, webonomics, webster, webhead(网络中毒者);net,
[83] 其形式有:netlag, netdead, netnew, hypernet, Usenet, Netspeak, EcoNet, PeaceNet,还有许多其他的机构名称;hot,其形式有 hotlist, hotspot, hotlink, Hotmail, HotBot, HotJava,还有其他商标名称;bug(软件错误),有 bug fix, bugtracker, bug bash(猎杀 bug), BugNet。与此作用相同的还有将"cyber-"和"hyper-"用作前缀或组合形式的:cyberspace, cyberculture, cyberlawyer, cybersex, cybersquatter, cyberian, cyber rights; hypertext, hyperlink, hyperfiction, hyperzine,以及将"-bot"用作后缀(来自 robot 的创新式)的:annoybot, chatterbot, knowbot, cancellbot, softbot, mailbot, spybot。其他的前缀包括"e-"(对整个网络语言有影响);V-(虚拟),像 V-chat;E(来自于数学,表示幂),像 ThanksE6("Thanks a million")。经常显示为@的单词 at(边码 21),具有一种应用不断增加的前缀功能:atcommand, at-sign, @-party, @-address, @Home;这在因特网之外也产生了较大的影响。后缀-icon 在将来会展现出富含的创造性,就像我们借鉴 emoticon 产生出一

些单词一样——如 assicon。合成词(一个单词的某些部分与另一个单词某些部分组合而成)也可见到,像:netiquette, netizen, infonet, cybercide(在虚拟世界游戏中杀人),datagram, Infobahn, Intermaut, Bugzilla(一种错误代码跟踪工具)。有种创新是用相似的发音来代替单词中的某些部分,像:ecruiting ("elecrronic recruiting"), ecruiter, etailing ("electronic retailing")。还有一个是在一定的合成词的电子地址中保留点号(.)作为中缀,像:net.legend, net.abuse,net.police, net.citizen,或者站点用"alt."开头(其中的"."经常被大声地念作"dot")。我已经提到过(边码 20),dot 本身的使用频率正在增加,像:dot address, dot file, dotcom organizations。缩短了的句子和短语可能作为单词出现,像 whois 命令(用于查找远程数据库中的名字)和 whowhere(通过输入一个人的名字和位置来查找该人的手段)。

其他的创造单词的手段也得到使用,至少黑客会在他们玩笑性的行话中使用它们。或许我们不清楚个别创造出的新字、新词的分布和影响情况,但是从整体上来看,它们必然是许多网络语言交谈的一个明显特征。词汇 [84]
性后缀经常被扩展,例如,后缀-ity (就像在标准英语中,brief→brevity 一样)会用在 dubiosity (来自 dubiors), obviosity (来自 obvious),还有-ous 例子。其他流行的幽默网络语言扩展包括-itude (winnitude, hackitude, geekitude), -full(folderfull, windowfull, screenfull, bufferfull),和-ification (hackification, geek-ification)。下面这些将是一个令英国国粹主义者高兴的发展, oxen 的-en 复数形式能在一些以"x"结尾的单词中找到,像 boxen, vaxen ["VAXcomputers"], matrixen,和 bixen(信息交换系统"BIX"的用户),考虑到有许多的计算机方面的名称以"X" 结尾,这一用法将被进一步发展。词类的转换是重要的,通常是名词用作动词:to mouse, to clipboard, to geed out(谈论), to 404(找不到该页)。

网络语言中所见到的各种缩写类型已经成为网络语言最明显的特征之一。取自首字母的缩略词是如此普通,以至于它们经常受到苛刻的评论,就像《连线风格》中所引用的斯坦伯格(Steve G. Steinberg)的发现:[20]"涉及技术时,缩略词的数量越大,随意编写的因素也越高。"一个小样本可能包括 BBS (bulletin board system), BCC(blind carbon copy), DNS(domain name system,域名系统), FAQ (frequently asked question), HTML (hypertext markup language), ISP (Internet service provider), URL (uniform resource locator), MUD 和 MOO (见第 6 章)以及许多公司和站点的名称,如 AOL,

IBM, IRC。还可见到字母和数字的组合:W3C (World Wide Web Consortium), 3Com (一家数据网络组织), 3Com (一家数据网络机构,三个 Com 分别代表 Computer, Communications 和 Compatibility), P3P (Platform for Privacy Preferences), Go2Net。聊天组和虚拟世界也有自己的缩略形式,其中一些出现在电子邮件和个人网页之中。[21]最常见的一些列在表 3.2 中。新的技术,

[85] **表 3.2 在网络语言会话中使用的一些缩略语**

(大小写两种形式都曾被用到。并不是在每个语境中下面这些都出现 其中一些出现在特定的聊天组交互[像 afk]、步骤[像 cfv]或者更可能的在发送文本过程之中,见边码 229)

afaik	as far as I know	f?	friends?
afk	away from keyword	fotcl	falling off the chair laughing
asap	as soon as possible	f2f	face to face
a/s/l	age/sex/location	fwiw	for what it's worth
atw	at the weekend	fya	for your amusement
awhfy	are we having fun yet?	fyi	for your information
bbfn	bye bye for now	g	grin
bbl	be back later	gal	get a life
bcnu	be seeing you	gd&r	grinning ducking and running
b4	before	gmta	great minds think alike
bfd	big fucking deal	gr8	great
bg	big grin	gsoh	good sense of humour
brb	be right back	hhok	ha ha only kidding
btw	by the way	hth	hope this helps
cfc	call for comments	ianal	I'm not a lawyer, but...
cfv	call for votes	ic	I see; [in MUDs] in character
cm	call me	icwum	I see what you mean
cu	see you	idk	I don't know
cul	see you later	iirc	if I remember correctly
cul8r	see you later	imho	in my humble opinion
cya	see you	imi	I mean it
dk	don't know	imnsho	in my not so humble opinion
dur?	Do you remember?	imo	in my opinion
eod	end of discussion	iou	I owe you

（续表）

iow	in other words	t +	think positive
irl	in real life	ta4n	that's all for now
jam	just a minute	tafn	that's all for now
j4f	just for fun	thx	thanks
jk	just kidding	tia	thanks in advance
kc	keep cool	tmot	trust me on this
khuf	know how you feel	tnx	ta-ta for now
l8r	later	ttfn	ta-ta for now
lol	laughing out loud	tttt	to tell the turth
m8	mate	t2ul	talk to you later
mtfbwu	may the force be with you	ttyl	talk to you later
na	no access	ttytt	to tell you the truth
nc	no comment	tuvm	thank you very much
np	no problem	tx	thanks
nwo	no way out	tyvm	thank you very much
obtw	oh by the way	wadr	with all due respect
o4u	only for you	wb	welcome back
oic	oh I see	w4u	waiting for you
otoh	on the other hand	wrt	with respect to
pmji	pardon my jumping in	wtfigo	what the fuck is going on?
ptmm	please tell me more	wtg	way to go
rip	rest in peace	wu	what's up?
rotf	rolling on the floor	wuwh	wish you were here
rotfl	rolling on the floor laughing	x!	typical woman
rtfm	read the fucking manual	y!	typical man
rtm	read the manual	yiu	yes I understand
ruok	are you OK?	2bctnd	to be continued
sc	stay cool	2d4	to die for
smtoe	sets my teeth on edge	2g4u	too good for you
so	significant other	2l8	too late
sohf	sense of humour failure	4e	forever
sol	sooner or later	4yeo	for your eyes only

如带有微型屏幕的 WAP (Wireless Application Protocol)手机,已经引发了一
[86] 排全新的缩略形式。它们不再限于单词或短语的缩略,而可能是对长句子的缩略:AYSOS (Are you stupid or something?), CID (consider it done), CIO (Check it out), GTG (Got to go), WDYS (What did you say?)。个别词可能减少至只有两到三个字母:PLS (please), THX 或 TX (thanks), WE (whatever)。一些就像字谜,因为字母或数字的发音可作为单词的一个音节,或者像字谜和大写字母的组合:B4N (Bye For Now), CYL (See you later), L8r (later)。更多的例子在边码 229 中给出。

[87] 富于特色的字体也是网络语言的一个重要特征。其范围,从绝大多数复杂的万维网网页中见到的包含大量的特定字体和字型的增强了的系统(与传统的字体相比),到许多电子邮件和聊天组谈话中所见到的几乎体现不出什么排版差异(甚至不包含斜体和黑体这些"基本"特性)的精简系统。所有的拼写特征都受到影响。例如,使用大写字母的情形发生了很大变化。大多数因特网对大小写并不敏感,这从根本上促进了随意的大小写。每个地方都更趋向于使用小写。"节约一次按键"的原则在电子邮件、聊天组和虚拟世界中都能大量地见到,就像下面这样,整个句子没有使用大写(或者标点):

john are you going to london next week

一般情况下使用小写字母的思想意味着任何大写字母使用都是一个通信的强调形式。所有字母都大写的消息被认为是在"尖叫",通常应该避免(见边码 35);大写的单词增加了新的强调意义(也可使用星号和空格):

This is a VERY important point.
This is a *very* important point.
This is a v e r y important point.

然而,在一些场合大写字母的作用却应该被认识到。万维网地址中的域名需要小写;但是路径名(第一组斜杠后)则对大小写敏感。大写字母可能在商务名称中是必需的(尤其是在商标中)。事实上,因特网书写的一个显著特征是使用双大写字母的方法——一个首字母,一个处于中间的字

母——该现象有不同的名称:bicapitalization (BiCaps), intercaps, incaps, midcaps。一些风格手册严厉抨击这种做法,但是该方法却广泛流行:

> AltaVista, RetrievalWare, ScienceDirect, ThomsonDirect, NorthernLight, PostScript, PowerBook, DreamWorks, GeoCities, EarthLink, PeaceNet, SportsZone, HotWired, CompuServe, AskJeeves。

更复杂的例子包括 QuarkXPress 和 aRMadillo Online。一些新名字也带 [88]
来了一些困难,因为这与长期的拼写传统相违背:例如,句子可能以小写字母开头,如"eBay is interested"或者"iMac is the answer",如果你想要用小写用户名或程序命令来开始句子,就必然遇到小写字母开头的问题,而这在传统书写中是不成立的。

拼写也极具特色。在英语中,美式英语拼写比英式英语拼写更加常见,部分是由于历史的原因(因特网的起源),部分是由于经济的原因。许多美式拼写比英式拼写少一个字母("color" 与"colour"、"fetus"与"foetus"等等)。新的拼写约定已经出现,比如"-z"代替"-s",专指软件的盗印版,如 warez, tunez, gamez, serialz, pornz, downloadz, filez。传统的写作中,不按照标准进行拼写要受到严厉的处罚(至少是从 18 世纪开始),而在这里,这样的拼写未经批准就可以在会话中使用。邮件中的拼写错误不再被认为是缺乏教育的象征(尽管他们可能的确如此),而纯粹只是由于输入不正确所致。观点在变化(见第 4 章)。在聊天组和虚拟世界中也使用了大量体现发音的非标准拼写,如用 yep 或 yup 以及 nope 或 noooo 来表示 yes 和 no,或者是像 kay 和 sokay ("It's OK")这样的形式。而恐惧、震惊及其他类似的情感表达则充分利用不定数量的元音和辅音来展现情感的激烈程度:aaaiiieee, yayyyyyy。一些变形后的拼写得到相当广泛的应用,以至于其他变化都以该变形为基础,像 phreak , phreaker, phreaking 就是基于 freak (类似的还有许多)。另一些变形则尚限于一定的用户组中使用,比如"-y-"(来自"byte"),用来表达不同尺寸的位块:tayste 或 tydbit(2 位), nybble(4 位), playte(16 位), dynner(32 位)。如果是正在做某种关于费用方面的研究,有时会使用 $ 来代替 S,像MICRO $OFT;£ 代替 L,像 AO£ 。更特别的是一些少年用户,他们引入了许多变形的拼写,像 kool(cool), fone (phone),小写的 o 由 0(零)来代替,就像 d00dz (dudes), l0zers (loser),由% 来代替

00,就像 c%1。在这些用户中,K 会经常被用作具有强调性的前缀,从而出
[89] 现了下面的形式,比如 k-kool, k-awesome, k-k-allright。这种使用异常拼写和古怪新词来产生“酷”的行话所进行的扩张,已经被某些人幽默地称作 leeguage。Ihnatko 对它的语源作了解释:[22]“最初的命名是出于对帕米拉·安德森·李(Pamela Anderson Lee)乳房的尊敬,它就像这种语言一样,是完全不自然的,由强力扭曲而成,遵守了一些没有人能理解的模糊的认识标准。”他给出了一个例子:Hay! Odz r he wen 2 Radio Hack 4 a nu crys 4 hiz rainbow boxx![23]

在大多数情境中,人们正趋于使用最低限度数量的标点,并且在一些电子邮件和聊天信息中则完全不使用。[24]标点符号是一个重要领域,因为语言正是使用标点这一主要手段来直接将文学作品与口头的诗歌和寓言联系起来,同时也表达了大量关于语法结构的信息。巴伦(Naomi Baron)认为,标点“反映了作者怎样看待言语和书面语之间的差异”。[25]这很大程度上依赖于个人喜好:一些人发电子邮件时会认真地使用传统标点;一些人则只有在不用标点无法避免模糊时才不得不使用它们;而另一些人出于键入速度的考虑或没有意识到不使用标点所导致的模糊性,完全不使用传统标点。另一方面,使用通常意义上并不属于传统标点的记号的情况却在增加,比如#的使用。[26]一些特殊的标点符号的组合也出现了,比如为了表达停顿,使用任意个数的省略号(…),重复连字符(---)或者逗号(,,,)。出于强调和引
[90] 起关注,也可能会夸张或随意地使用标点,比如!!!!!!! 或£$£$%!。而一些古怪的标点组合可能会出现在句子的结尾处:Is this true of Yahoo!?(惊叹号是名称“Yahoo!”的一部分)。所有这些也可能在传统的非正式写作中找到。[27]

那些从编程语言中借用来的符号更加不同,它们常出现在由黑客所影响的交互活动中,比如,以惊叹号开头的标识来表达否定(“!interesting”=“not interesting”),或者用箭头来表示地址(“dc←holyhead”=“dc 住在 holyhead”)。新的标点符号组合可能会被赋予新的意义,就像在面部表情的例子中见到的那些(边码 36)。下划横线通常会被用来表示强调,比如在主题名称中(尽管也使用其他标记):

I've been reading _Hamlet_

I've been reading #Hamlet#

I've been reading =Hamlet=

I've been reading \Hamlet/

当使用一些标识对，尤其是由星号标识的强调范围的时候，似乎展现了一个更强的对比效果。下面两个句子表达了完全不同的效果：

This is a *very* important point.

This is a *very* *important* *point*.

后者缓慢得多且更富强调性。然而星号还可能产生其他的作用，有时还会有一些古怪的用法。例如，一些用户用星号来标记想象活动或面部表情（比如：*grin*，*groan*），尽管传统上广泛使用尖括号（比如：<grin>，<groan>）来实现此功能。相似地，对于加补符（^），人们也有不同的用法，有时作为强调标记使用，有时则作为更复杂的约定中的一部分。比如：^H，它用作一种程序符号，表示删除先前的字符。这样，如果某人键入

Hear what my mad^H^H^Hnice computer has done now.

则它等价于 [91]

Hear what my nice computer has done now.

但是通过显示"被删除"项，这个句子增加了一种讽刺效果。实际上，在受黑客影响的谈话中可能会遇到各种编程记号，并且，通常会最终作为网络语言的一部分。例如，在HTML用成对的尖括号来表示命令的开始与结束（标识结束时，则在尖括号的第一个"<"后紧接着加一个斜杠）。它也出现在类似下面的伪指令中：

<moan> I've got an interview tomorrow </moan>

<flame> You've got no sense at all </flame>

当前，网络语言最常见的特性主要是在字体和词汇方面——相对容易引入创新和变化的语言层面。通常伴随语言的变化，语法变化的经常性和

广泛性较低。即使语法发生了变化，也仅限于特定的情境或用户组。例如，聊天组中的动词连续使用现象，它偶然也会出现于别的地方，但它并不是一个广泛存在的特征。一个单词（通常较短）连续使用两次来表达各种功能，或作为高兴或痛苦的表达，或作为讽刺或夸张的表达，或简单地作为一种轮流发言的标记，这种用法同时表示一句话结束。

You should see the reaction. Flame, flame.
How about that! Win, win. （"程序运行很成功"）
I deleted your message. Lose, lose!（"我很愚蠢"）
What you do that for? Barf, barf. （"我被讨厌了"）

复用词语有时也在其他地方见到——比如，Usenet 的玩笑主题组有时使用三重结束项，就像alt.sadistic.dentists.drill.drill.drill。但是总体上说，这
[92] 已经限制了因特网的表现力。同样，在使用那些影响或代替传统语法结构的程序设计方法时，其程序应该力求严格。比如，符号 P（来自编程语言 LISP 的一个标记）有时会被加到一个单词的末端，将该单词变成一个问题，通常是一种问句形式（"yes/no"形式）：

GlobeP = are you going to the Globe?

行家可能会用 T（"true"）或 NIL（"no"）做出答复。这一结果又一次说明这是限定于爱好组中的类型，而不是一般因特网用户所采用的广泛策略。最好将这些特性与其他相关特性一起置于他们所出现的特定因特网情境中来讨论。

本章讨论了作为网络语言组成部分的主要语言特征。在一些例子中，这些特征确实被表现了出来，并可在大多数访问中遇到。在另一些例子中，这些特性被认为表现了出来，尽管事实上所作的假设经常是不着边际的。还有一些情况，人们基于对因特网发展的个人信念认为这些特征应该被表现出来。上面描述的词汇和书写特征以及在第2章中概括的该媒体的一般特征，为我将网络语言描述为一种真正的语言类型打下了坚实的基础。另一方面，不同的期望、兴趣、个人能力、计算机技术和价值的迅速变化，以及整个因特网上发生语言变化的速度（要远远快于语言史上任何时期的速

度),意味着要想搞清楚这种语言的特征是困难的。毫无疑问,上面所描述的一些语言特征在今后五十年仍属于网络语言的特征,而另一些语言特征的存在则不会超过一年。黑客指南通常讨论的是"早在90年代中期"的共有特征。在与一个黑客朋友讨论某个网络语言习语的使用频率时,他告诉我该词的流行是在"去年","现在已经没人使用它了"。这些因素都影响着 [93]
指南这类性质的书籍,像《连线风格》,如果这些书籍要反映真正的网络世界,它必须经常更新版本。同时,一些语言特征似乎没有变化,或者即使变化也是极慢的。这是一个情境复杂并且信息混杂的网络状态,要想真正了解它,必须经过对第1章描述的因特网情境作仔细的考察。下面我就转向这些情境的讨论。

第4章　电子邮件语言

[94] 将电子邮件的语言特性定义为一种语言在不同的层面的难易程度不同，有时非常容易，而有时又极端困难。容易之处是这种信息的结构固定——这一结构是由历经二十多年发展已经标准化的邮件软件来决定的。就像我们能够轻易地分析出一篇报纸文章（根据文章的标题、作者、摘要、介绍、结构方法等）或者科学论文（根据标题、正文、插图、说明等）的不同功能组成，在电子邮件中我们也能看到一组固定的组成序列。本书的读者可能对此已非常熟悉，所以这里我只作扼要阐述。困难之处是，电子邮件作为一种通信媒体，人们对其作用的认识不尽相同，对于使用何种语言类型才能最合适最有效地实现该作用也有很大的认识差异，这也正是本章论述的关键问题。据初步统计，至2000年，[1] 有超过8亿人在使用电子邮件，平均每天有1亿封电子邮件被寄出，要达成认识的一致几乎是不可能的，尤其在考虑到年龄、性别、文化等差异时就更是如此。但是，至少我们能认识到那些导致不一致的因素是什么，能意识到要对电子邮件特征进行概括必须包括哪些语言特征。[2]

[95] 4.1　结构元素

一封电子邮件由一系列的基本元素组成，这些元素术语名称虽然有些变化，但作用相似于传统信件和留言中的对应组成部分。电子邮件“写作”窗口通常分成两个部分，上面是预定义格式部分（邮件头，header 或 heading），下面是一个主要文本区（内容，body 或 message）。在一些系统中，如果我们要给电子邮件附加一个文件，那么还有一个部分可供使用，在显示区中会有一个图标用来表示带有附件。

4.1.1　邮件头

邮件头部分的基本构成包括四个核心元素（不同的系统中，四个元素的显示长度不同，它们的显示顺序也不相同）：[3]

- 收件人电子信箱地址(在 To:之后),可完全手工输入,也可通过输入提示字符,然后由系统从地址簿(或者一个完全地址,或者是某个便于记忆的短形式或昵称)中调出字符串来实现自动地址输入。这是一个必需元素。
- 发信人的电子信箱地址(在 From:之后),由系统自动插入到邮件中。这也是一个必需元素。
- 一个简短的信息主题描述(在 Subject:之后),由手工输入。这是一个可选项,当该项为空时,软件会进行询问(比如,"该信息没有主题,你确认要发出吗?")。在其中加入内容会更具有实际意义(见下面)。
- 信息发出的日期、时间(在 Date:之后),由软件自动插入。

事实上这些项作为核心项,一旦组成一封邮件被寄出,相应的信息就会自动被记录下来。这些是构成发件箱(Outbox)和已发送文件夹(Sent Folder)内容的主要项,分别列在 To、Subject 和 Sent 之后(通常还有一些服务说明提示)。当某一封邮件被接收时,收件箱(Inbox)中的主体项也是由这些(From 代替了 To, Received 代替了 Sent)相应项组成。 [96]

另外,在邮件头部分还有若干个可选项可供选择使用:

- 用于填入接受该邮件副本的地址的空白项(置于 Cc:后;Cc 的词源学解释是 carbon copy(用复写纸拷贝),但是它更多地被解释为 courtesy copy [抄送]),手工或自动输入;在这里,还有地址的短格式和完整格式可供选择,后者通常位于尖括号中;该邮件的主接受者会被告知邮件的副本已寄送出去。
- 另一个接受邮件副本的地址(置于 Bcc:后,意为 blind carbon copy 密件抄送),不同于 Cc 的是,它并不会告知主接收者有副本被寄出。
- 附件提示符,当有附件被附加到该邮件时,则将一个符号放置于此(比如一个回形针)。它也与摘要一起被放在发件箱和已发送文件夹中,并且出现在接收者的屏幕上。
- 邮件优先级标记符,如果邮件到达时被给予某个优先级,那么一个象征符号(比如一个惊叹号标记)会出现于此,但这并不会对邮件传递的速度有任何影响;通常可识别标记分为高、中、低三个优先级。

邮件头部分的使用变化很有限，因为许多信息都是由软件本身自动指定的，如电子邮件的地址格式（使用@符将两部分隔开）是固定的，如果不遵守这一格式，那么或者是发信者的发信软件不受理该邮件，或者是发信人
[97] 所连接的服务器将其“弹回”（bounce back），也可能该邮件在发出后会消失在网络空间中，石沉大海。[4] 同样的原因也会影响邮件副本——尽管电子邮件手册已经提出了关于副本信息如何决策这一实际问题。[5] 如果你发送耗时而无必要的邮件副本，就会受到谴责，而无目的发送邮件副本也受到警告，例如，如果邮件被发给非特定的接受者，那么邮件作者的动机就应受到质疑。如果有若干主接收者或邮件副本接收者，那么接收者地址的排列顺序就相对重要起来：在有强烈等级的组织内，高层人士可能希望看到他们的名字排列在前面。我们一般会建议按字母顺序排列的原则来避免引起非故意的误解。优先权的过渡使用也是如此：如果每个邮件都标上紧急，那么这一约定的意义也就不再存在了。

同时，主题行的语言也引起了极大的关注。它是除发信人姓名之外，邮件接收者最先注意到的部分。对于决定如何设置该信息的优先权等级，以及收件人（假设他每天都要接收许多邮件）决定是否会打开邮件，主题成为了关键因素。大量的垃圾邮件如果不能被自动过滤掉，那么仅凭主题描述也可以分辨出垃圾邮件。当看到“终生免费”（free your life forever），“赢取$3,000,000大奖和一辆“PT Croiser”!”，“保证机密”这些主题，我们都能立即确信其属于垃圾邮件无疑（当然，我不能因此否认这些邮件可能会引起某些人的兴趣）。绝大多数主题完全大写的邮件（“DO YOU HAVE
[98] THE YEN TO BE A MILLIONAIRE?”，“DON'T GO TO SLEEP WITHOUT READING THIS”），或强调特定词的邮件（“Technology for YOU”，“For Serious Marketers ONLY!”）也是垃圾邮件。对于那些不能如此归类的邮件，要考虑其他因素。因为在接收者收件箱摘要中能够显示的字符数是有限的，比较长的主题描述经常会被截断，而让人产生迷惑，比如，“New edition of the Cambridge Encyclopedia and...（新版的剑桥百科全书和……）”，以至于这些主题如此模糊不清，信息缺乏。各个手册都建议“主题描述要清晰、简洁、相关和准确”（参考格赖斯的准则，边码48），并应该将最重要的信息点置于行前。故意误导别人的主题句（有时出现在来自广告商的电子邮件中）被认为是对网络规则的破坏。通信者一旦选定了某个主题描述，就应该连续地使用该主题描述，以使相关的信息能够放在一起。尤其是当这些

信息需要转发的时候，这一点对于通信者更为重要。即使是一个类似将 My review（在发信人的主题行中）换成 Your review（在收信人所做回复的主题行中）如此简单的转换，都可能带来麻烦——不是马上，而是在将来某个时候。比如，我们需要将与该主题相关的全部邮件（线索）归在一起，这时第一封邮件可能会放在 M 下，而改变主题行后的第二封邮件则会放在 Y 下，[6] 因为电子过滤软件要求完全匹配。同样，主题行书写需要非常详细准确，否则在以后对他们进行检索将是困难的：在我的文件夹中，有些邮件的主题为"Your message"、"Relay to letter"，以及"Re：visit"，它们对于寻找特定的信息主线是没有意义的。"认认真真地写主题"是个邮件使用指南的标题，[7] 对于我来说，只要精力足够，我就一定会"认认真真地写主题"。

尽管在形式上邮件头与下面将要论述的消息区是有区别的，但是在功能上它们并不是完全分离的。我们可能会忽视主题行的特定功能，而将其作为对消息本身的介绍。下面是我女儿发来的一封电子邮件的主题，该邮件包含了一条约定的信息，其主题为 [99]

here it is...

然后，开始信息正文：

...all in one piece（全都内容都做成一个文件作为附件）.

还有一个例子，主题为"friday nights gonna be alright"（星期五晚上将会很好），正文的第一句话为"on the 10th that is"（当月 10 号）。有时在广告邮件中也可见到这种正文对主题的依赖，主题以问句的形式表达"Do you want to...?"（你想……？），而邮件正文的首句给出回答"Yes, you do!"（是的，你想！）。另一种变体是主题为一条问候语的邮件，比如在以"Dear Mr Pinter"为主题后的正文部分则仍如传统方式书写。

4.1.2 问候语与告别语

现在我们来看电子邮件的主体部分，它也可分为必需部分和可选部分来讨论。很明显必需项是某类消息。值得注意的是对信息部分的扩展：信

息之前应有问候语(greeting,或 salutation 称呼语、opening 台头),信息之后应有告别词(farewell,或 signature 签名、closing 结束语)。有些类型的电子邮件没有问候语,这类邮件中首当其冲的是那些接受者不确定的邮件,最典型的就是公告和垃圾邮件。另一些信息会自动在信息头部添加"Dear X"或"Hi, X",经常会产生奇异的结果。对我而言,自动添加的垃圾邮件问候语可能会是"Hi, Professor D"、"Hello, Crystal"以及"Dear Mr Wales"。自动回复(表明系统收到了你的信息,或表明收件人正远离办公)通常不设问
[100] 候,尽管我的儿子收到过一些如下的自动回复:

Dear BEN CRYSTAL
Dear b. crystal@ restofaddress. com
Dear bcrystal

在一个组织内部,电子邮件主要是向所有成员发出消息和命令,类似于传统的消息发布,于是针对个人的问候语是没有必要的。为了获得与所有成员利益相关的信息,会向一群接收者发出提问(与非同步聊天组方式相同,边码11),这样的邮件不可能以问候语开头(除非是"Dear All"、"Dear List Member"等等),同样,也不可能产生个人化的回答。

在彼此相识的人之间,没有问候语的邮件正文通常是即时的回应。这里,回应者把该信息视作"提问回答"这种交谈中的一组邻对的回答部分,因此引言式的问候语(或称呼)是不合适的。例如:

来信:David, will 7.30 be OK for the talk? Colin
回复:Fine

如果换成下面的就不合适了:[8]

回复:* Colin, Fine.

或者,下面这种更不合适:

回复:* Dear Colin,
Fine.

回应间隔越长,响应中越可能包含有问候语,其目的是就未能立即答复表示歉意。

据统计,我的已删除信件夹中,在由认识我的人所发来的500封电子邮件中,大约有2/3包含了问候语。[9] 它们呈现出了从最正式到最不正式的不同效果,显示了不同的社会关系和亲密程度。我们能以不同的方法对这些电子邮件进行分类,而其中一个重要的参考项是"是否在起始处有亲情表达"(包含"Dear"的信息是不包含"Dear"的信息的两倍)。 [101]

不含"Dear"

一般性词:[10] Hi, Hello again, Hi there!, Bonjour(这个是法语)

一般性词加名字:Hi from Pete, Goodday from Oz

仅用亲密称谓:David, david, Dave, DC, Dad

一般性词和亲密称谓组合:Hi David, Hey D, Hello David, Hello DC, Good morning David, Howdy David, Hi dad

正式名:Professor Crystal, Professor

(不过,我还从来没见过一般性词和正式名的组合: * Hi, Professor Crystal, * Hello Professor)

包含"Dear"

亲密称谓:Dear David, Dear Dave

用全名:Dear David Crystal, Annwyl(威尔士语的"Dear")David Crystal

用头衔和姓:Dear Professor Crystal, Dear Dr Crystal, Dear Mr Crystal, Estimado(西班牙语的"Dear")Professor Crystal

到目前为止,使用频率最高的问候语是Dear David,接着是David,第三是Hi David。这证明了一个一般性观点:因特网是彼此相识的人进行非正式交往的一种手段。另一方面,大量问候语的存在致使对其作出概括并不容易。许多非社会关系因素也参与进来:只有将主观因素、时间紧迫感和心情因素综合考虑,才能解释为什么剑桥大学出版社的编辑一年来在发给我的邮件中都在变换问候语:David/Dear David(比例是1:2),无疑在别人那里,我就好像是个变量。[11] [102]

一旦使用了名字,名字的位置就成为邮件信息的另一个成分。在我收

到的主要邮件中，问候语总是放置于邮件体的最前端，通常会和在传统信件中一样，与正文空开一段距离。在使用包含 Dear 的问候语时，情况总是如此。但当使用不含 Dear 的非正式问候语时，名字的位置就会发生变化。绝大多数情况下，它是与正文隔开并单独书写。当与正文处于同一行时，它通常是第一个单词。但有时也被放在后面，特别是在答复邮件中（Thanks, David; Ok, David; Thanks for your message, David）。直觉上，我感觉这种后置的方式要比前置更加不正式。我们很少会看到有人将插入的姓名放在首段的偏后位置或放在后面的段落中，只是偶尔会发现一些"存续友好"的例子，比如（下面是某邮件第3段的开始）：

Sorry to put you to this bother, David, but…

这与我们传统的非正式写作并没有什么不同。

告别语发生变化的可能性较小，但是同样有其所遵循的变化规则。告别语通常包含两个成分：用来结束信件且格式固定的客套话（类似"Best wishes"等）和发送者身份（ID）。大多数（就我收到的而言，有80%）个人通信邮件的结束部分都包含了这两个成分，并且受传统信件写作的影响非常明显——人们将两个成分分别放在两行，并且经常与信息内容部分之间留出
[103] 一段空白。另一些（剩下的20%）邮件的结束部分只签署姓名，而没有使用那些客套话。在我的文件夹中，只有一封邮件使用结束性套话，后面却没有跟上名字——可能是发信人认为名字已经在邮件头部分标出了，在结尾处就没有必要再注明（也可能是忘了写姓名，也可能是在传输过程中发生了丢失）。[12]在电子邮件中常常会使用一些传统书信写作中的套话，其表达的情感也与传统表达相同（感激、期待、交流等）：*Lots of love*, *Thanks for everything*, *See you soon*, *Let me know if this isn't clear* 等等。邮件中很少使用"Yours sincerely"这类词（在我的邮件中不到5%，尽管这个数字在增加），从中我们也能看到这一媒体具有的非正式性。正如我们预料的，尽管老人和年轻人的爱好差别非常大，但是在对客套话的选择上似乎并没有什么不同。（我想象不出使用我的孩子对她的朋友使用的"*ta ta babe*"[谢谢，宝贝]会是什么结果。）

发信人的身份标示 ID 能够通过手工或自动方式填入。手工方式有三种：名，首字母，名后跟姓（或相反，姓后跟名，在一些语言中对顺序的约定

有所不同)。头衔、身份以及其他"名字后可用词"也可能出现,这依赖于信息的正式程度。在另一行还可能会有某个职位或部门标识(例如 Course Organizer 计划组织者、Personnel Department 人事部)。在非正式系统中,首字母的使用是很普通的——或者是姓氏的首字母,或者是包含了姓与名的首字母——这种情况甚至会出现在彼此不太熟悉的人之间,原因之一在于它在信息、内容和特定签名之间搭建了桥梁。在下面的情形中,(1)可能会被认为缺乏人情,(2)累赘,(3)将信函中的个人成分与邮件信息结合在了一起。

(1) [104]

. . . so I hope to hear from you soon.

Dr James Smith
333 Some Street, Somewhere, POSTCODE, UK
Tel: . . .

(2)

. . . so I hope to hear from you soon.
James Smith

Dr James Smith
333 Some Street, Somewhere, POSTCODE, UK
Tel: . . .

(3)

. . . so I hope to hear from you soon.
JS

Dr James Smith
333 Some Street, Somewhere, POSTCODE, UK
Tel: . . .

自动签名是由邮件程序将发送者已经写好的存于文件中的文本插入到信件中。自动签名本身可能是相当复杂的,尽管使用手册认为较长的签名

文件会浪费时间和空间。一些签名仅仅是一个人的全名（或许还带有头衔和身份）、地址和通讯细节（电话、传真、电子邮件、网址）。另一些签名则增加了富于个性的标注，甚至作了排版设计（一般是置于 * 号内），像是一句口号、一个标识、一句喜爱的引语、一个自我宣传、或许还会是幅“图画”（由键盘输入的字符构成）。[13]由于某种原因，我很少会收到那些喜欢使用口号、引语的人寄来的信件，但是，我所收到的几封这样的邮件，个性标识基本上都是跟在名字之后，并通过排版特意区别开来：

Jame Smith * AVENUES TO SUCCESS *（引用了一个会议的主题）

[105] 相比之下，与我儿子进行联系的人却并没有添加这类的信息。电子邮件指南在给出建议时是比较谨慎的，他们注意到个性标识的新鲜度和影响很快就会减退，并且一旦发信者的兴趣或地位发生变化，那些曾经被选择的错误项就可能反过来困扰他们。因为信息可能会在电子信件文件夹中存放较长一段时间。“cool dude”（酷哥）曾经可能适合当时还是办公室低级职员的多伊(John Doe)，但是现在他已经升任公司的副总，他不再喜欢别人提及他先前的电子身份。就像华莱士指出的：“我们中的大多数进入网络空间时……对在线角色考虑得很少——我们如何面对我们在网上遇到的人呢？”[14]

电子邮件中的告别语有两个明显不同于传统信件的重要功能。首先，它可作为边界标识，表明已无必要进一步向下滚动翻看邮件。可能事实上屏幕会附加一些自动生成的资料，比如一则邮件递送公司的广告，一则该信息已通过病毒清查的通知，或一个类似如下的机密性声明：[15]

This e-mail is confidential and should not be used by anyone who is not the original intended recipient. If you have received this e-mail in error please inform the sender and delete it from your mailbox or any other storage mechanism.（本邮件属机密，不可由非原定接收者使用。若由于差错使您收到该信件，请通知发送者并将之从你的邮箱和其他的任何存储设备中删除。）

告别语表明此处之后已经没有属于私人的文本——这一普遍认识导致

使用附注(postscript,常简写为ps。——译者)成为一种愚蠢的行为。许多电子邮件读者并不看签名之后的内容。其次,告别语有一个扩展的身份识别功能。显然,它可以让随后的收件人确认发件人(一般会提供出邮件头中不存在的信息,尤其是在电子邮箱地址不清楚的时候更为有用),同时,在转发邮件或附件的情况下,这些签名也会让最终看到该信息的人获知发件人的更完全身份。

我所有的那些数量非常有限的实例给我留下的最深印象,是这个媒体内存在着大量的差异。电子邮件指南提供了较多标准化的描述,建议应最大限度地减小对可选项的使用。其中有一条在支持使用名字方面相当明确:"如果你基本了解与你交谈的人,你应该用这个人的名字来开头。"[16]同样,这些指南也反对使用"源于传统商务信件的那些过期的、性别明确的称呼形式开头,如 Dear Sirs 或 Gentlemen"。告别语也有相似的特点。那些类似 Yours sincerely 的形式正受到排斥。一个字的客套话,像 Thanks 或 Best(或缩略形式,像 THX、TTFN,见边码 85)则得到推崇。同时,该指南也认识到了文化差异的存在:"请注意,在世界的某些地方,比如欧洲和日本,问候语越来越正式和传统。"(作者是以美国为立足点来写的,因此是欧洲的一元论观点。)人们并未重视其他文化差异存在的可能性,而这些差异是应该被予以考虑的——比如不同年龄、个性、专业和社会背景以及人们的不同爱好。我确实发现许多美国人自发地意见一致,大家愿意接受使用名字的方法,我自己也愿意在任何不会引起混乱和异常的情况下,将这种用法用于书写其他人的名字。但是我也知道许多人的个性或背景不允许他们自由书写,当他们所熟悉的固定表达过程被打破时,他们会感到不舒服,立刻会感觉他们被排除在这个媒体之外。在读到一本规定性的用法手册——相对于在电子邮件中使用非传统表达方式的建议而言是规定性的(边码 73)——时,一位退休教师评价道:"如此看来,电子邮件是不适合我的了。"当然,电子邮件对于他肯定是适合的,需要修改的只是这个手册。 [106]

同其他领域一样,拥有大量的语言选择范围增加了媒体的通信能力,用法手册必须认识到这一点。不管怎样,人们将根据自己的实际需要来作选择:就像传统的口头或书面用法,人们在电子邮件实践中受到通信者行为的影响要比来自风格指南中所建议的影响大得多。随着电子邮件成为社会生活各个层面中极其平常的一部分,它不可避免地会受到其用户 [107]

语言使用习惯的影响。已经有许多人将电子邮件作为更迅捷更实用的发送正式信件和贺卡的方式(尤其是当邮递员罢工时)。近几个月来,我已经开始使用电子邮件来接收官方的邀请信、协议书和许多其他的正式通知,并以同样的方式作出了回复。现在一些出版商(像《泰晤士报高等教育增刊》)的评论主要以电子邮件的方式发送,电子邮件所允许的通信范围较以前已经有了很大的增加。该媒体的技术优势(就电子邮件的速度、转发、自动排序等等而言)很可能最终会成为一个更为重要的推动通信发展的动力。因此我预计,若干年后,随着电子邮件适应更为广泛的通信目的,有关一定类型信息地位的法律问题得以解决,电子邮件将显示一个更为广泛的风格范围,因而,当前对于非正式书写形式的偏见必须得到重视。

4.2 消息体

许多介绍电子邮件体例的书籍都给出了如何书写有效的信息正文的建议。表4.1列出了一组规定。实际上,表中并没有给出什么新内容,我们能够在专门介绍传统写作,如写信、打字和商务通信的书中找到相同的资料。
[108] 尽管电子邮件指南定位于电子媒体,但它的内容是相当传统的,给出的是如何消除陈词滥调和冗长部分的建议,以及一些语法指南(阐述了一些常见的过去被重视而现在已不是很在意的用法,比如是否正确地使用了被动语态,或者,用一个介词来结束句子是否是正确的,见边码64)。有时,这样的书就像一本标准的语法书——用表格列出了不规则的动词、常被拼错的单词、易混淆的单词(比如complement和compliment)。一半以上的电子邮件指南关注的是这些问题。规定性传统语法的影响是显而易见的:例如,《写有效的e-mail》[17]中有一节"Bending a few rules to strike an appropriate tone"(调整规则,以与一定的语气相适应)。它收录的内容有:"缩写(比如aren't、isn't)并不是有害的"、"不用介意使用一个介词来结束句子"、"I、we、
[109] you属于商业写法"、"使用合适的连词开始的句子"。尽管它是对传统规定性教育的逆反,但是通过排斥更一般的表现信息正文主体特征的语言特性,而关注于一个较小的规则集,实际上导致了对"语言究竟是什么"这一问题的回答更加不确定。这些语言特性来源于定义了电子邮件情境的两个主要特征:由屏幕和相关软件所形成的限制;发信人和收信人之间对话的动态性。

表4.1 使用e-mail的五个规则(Flynn and Flynn, 1998:14)

规则	解释
像写给自己的母亲一样地写信	"写信给你所能想象得到的最广泛的读者。""如果你的消息过于有个性、机密或重要,以至于不能以一般意义上的写作来实现,那么你就应该考虑原先选择使用电子邮件的决定是否正确。"
心中要有全局	"要在文档开始处给出一个简洁可行的概括。"
留心拼写、语法和标点	"切记你的读者会注意每个细节。"
不要将电子邮件作为发泄的工具	"在创作信件之前,要使自己平静下来。""不要使用猥亵、谩骂或其他冒犯性的话。"不要用攻击性言论(边码55)。
不要发向世界	"尊重别人的电子空间,就像你想让别人尊重你的电子空间一样。"不要发兜售信息(边码53)。

电子邮件刚出现时的一个被广泛接受的观点认为,消息体应该在无需滚屏的情况下就可在一个屏幕内完全呈现。通常消息体不会占据一整屏,因为屏幕的上半部分还要用于列出所发信件的相关信息。就人们使用电子邮件进行简短而迅速的会话而言,把信息控制在一屏之内是很容易的,[18]并且在我的信件中,许多人也是这样做的:其中70%的邮件适合我的16行高的屏幕,我在一屏中就可看到全部信息。当信件较长时,尤其是需要传送相当长的文档的时候(例如在许多商务电子通信中),体例指南强烈建议应该特别注意首先出现在屏幕上的信息,在第一屏上给出强有力的第一段,或给出一个概括。这类似于报纸中的"倒金字塔"写作方法:将最重要的信息置于首段,接着将次重要的信息放在第二段,以此类推。[19]这一类比很贴切。一个报纸编辑出于版面空间的需要,也会使用"从后往前"的方法来修剪文章:首先截去原文的最后一段,然后是倒数第二段,等等,与此相似,电子邮 [110]
件的作者也应该假设位于信件底部的信息永远不会被阅读。在商务通信指南中要求提供有效概括,因此满足这一要求的压力是特别重的,但是这一原则在商务通信中也更为中肯。

屏幕信息清晰是电子邮件指南的一个重要主题。这里的清晰包括易读性和可理解性两个方面。例如,他们建议作者在段落与段落之间使用一个空白行,或者是在列表中使用中圆点或编号,来强调列表中的要点。[20](中圆点符号·使用的增长是电子邮件的一个重要体例特点,这一符号在以前的传统信件和打印文档中都很少用到。)同时写信人被建议使用短而简单的

句子,因为较长的句子会导致屏幕阅读更加困难。但是任何解决易读性问题的方法都必须从两个角度来考虑——读者和作者。下面是电子邮件通信中的一个独特之处:没有什么能够保证作者屏幕上所显示的信息在到达读者屏幕时会以相同的形态出现。一个通常存在的问题就是它们的行长不同,于是,在发送者一端以每行100字符所显示的整齐信息,在接收者的屏幕上却变成了没有规律的长短行,或者干脆未作分行(这样就必须进行令人厌烦的右滚动操作),或者由于处理不当而导致每行的末端都被简单地截除(显示在屏幕外却没有滚动条)。为了减少发生这些麻烦的可能性,许多指南都建议作者保持行长为80个字符;如果可能发生信息转发,则每行的字符数应该更少,使用70个字符,因为转发信件的每行内容之前都要使用tab符(制表符),它会占用几个字符的空间。另一个问题是,任何特殊的格式(像黑体、斜体的使用)都可能在传输中发生丢失,并且,邮件的附件也可能在另一端变得不能阅读。目前,还没有其他书面通信类型会带给我们这种潜在的不对称问题。

人们可能会认为在网络中保持信件可理解性的要求与其他通信领域没
[111] 有什么差别,但是书写电子邮件的冲动和发送电子邮件的速度在更大程度上使我们不再进行书面语言运用过程中的反复推敲(见第2章)。很明显,许多人在发出邮件之前并没有通读它们——于是,经常会有不曾预料的结果随之而来,他们收到的第一封回复往往是被要求将邮件内容表述清楚。应该在多大程度上对邮件进行编辑,体例指南对此有不同的看法:一方面,他们渴望维持该媒体的非正式形式;另一方面,他们也意识到,网络交互中的古怪行为离标准英语越远,不被理解的可能性就越大。这些指南中的大多数是以商业读者作为其读者群,最终是一边口头赞成非正式表述所造成的脱轨,另一方面却倒向标准语言的正统规则。例如,错误拼写是电子邮件消息体中很常见的问题(不会发生在邮件头部,因为在邮件头部分人们大都会非常谨慎,他们知道这个错误的严重后果)。不管作者的教育背景如何,只要输入过快,并且缺少校对工作,拼写错误就会发生。[21] 大体上说,这类错误对通信过程不会造成损害或只会产生较小的损害。对于类似下面的邮件行,没有什么人会产生误解:

I'll procede with the practical arrangments.

Hav eyou got the tikcets yet?

如果你对比一下包含类似错误的传统信件时所发生的情况，你就可以知道，读者是不会因这样的错误就在社会层面上对作者的受教育程度给出判断。但另一方面，某些错误拼写也可能造成读者阅读发生停顿，甚至造成表意模糊或令读者理解困难：

Cab we reach you by 8?

就我的经验而言，后面这种错误是很少见的。我曾在邮件中见过数百个打字错误，但它们很少会真正妨碍意思的表达。然而，一些指南强烈反对任何形式的错误拼写：[22] [112]

在电子邮件中，平均有一个语法错误发生就会有三个拼写错误发生。如果你认为通过不检查错误节约了时间，那么请三思。你不检查拼写似乎是节约了时间，但是为此，读者花在解读你这些拼写错误上的时间会成倍增加。拼写错误的单词使读者不能集中注意力在你所表达的意思上，错误拼写不仅令人讨厌和迷惑，而且也会使读者对你的可信任度提出质疑。错误拼写让人感觉你是一个懒散的人，或者更糟，会认为你缺乏能力。

人们对于标点错误也有着同样的焦虑——这在电子邮件中通常意味着出现了冗长的句子："e-mail 中较少的标点使用可能会妨碍理解。"[23] 商务通信表现出强烈的规定性，上面的看法无疑对此有相当的影响力。但是要把这作为全体电子邮件用户的通用性指导原则就不现实了。绝大多数拼写错误并不会使读者分神。如果这些信息是些相对较短的句子，标点的缺乏（见下面）也只会引起少量的不明确问题。邮件发送者在发出某个私人电子邮件后，如果邮件中存在错误拼写或错误使用标点符号的情况，接收者并不会对发送者的可信度提出质疑，因为接收者完全了解在信息书写过程中存在的限制情况。他们本人每天也多次地在同样的条件下书写电子邮件，因此他们能够对此给予理解。

与可理解性相比，由于电子邮件内在的对话特征，信息的相关性必然更为重要。尽管会有一些电子邮件在寄出时并没有期望得到回复，但是正如我们日常谈话一样，更多的信件还是希望得到回复的，这个通信单元叫做

交换(exchange)。交换的主要语言学表现就是作为答复的信息会以先前的
[113] 信息内容开始,表示信息已经收到:就像在日常谈话中的直接反馈表达,或者一些置于后面的省略首语重复(回引),例如下面选择的这些信息首句,方括号中所列的内容是原来的问题:

Yes, I think you're right [about what]?
No, I won't be there [where]
Fine by me [what is?]
Indeed—couldn't have put it better myself [put what?]
He'll meet you at the station [who he?]

我们一般都会对早先得到的信息明确给出致谢的话:除了那些自动生成的回复(通常因接收者不在),我的信件中有70%是以致谢的话开头:

Thanks for your message
Many thanks for your thoughts
Sorry for the delay in replying

这些形式是各种各样的(Thank You, Thanks, THX, Ta...)。在我的资料中,不带致谢的信件绝大多数是非常短的——经常是一行或一个单词长度。这是可以理解的:加上一条比答复本身还要长的答谢语是不正常的。通常看来,下面这条信息似乎是极不可能的。

? * Thanks for your message. Yes.

当先前的信息全文复制于下方时,有时也会省略掉答谢语。这种情形在我们使用了"回复"选项时出现。相反的情况也可能发生,仅有一条答谢语,比如,由Thanks构成的回复信息。我只有四个此类的例子,所以很难对此给出有益的评述。使用手册对于这个实践问题有不同的观点:一些对此表示支持,认为这是一种礼貌的表达方式;另一些则对此持批评态度,认为使用与阅读这些语句实在是在浪费时间。

[114] 电子邮件主体部分的文本长度通常来说相对较短。以我为例,在寄给我的50封来自个人的电子邮件中,大部分的平均长度是10.9行(包括问候

语、结束语和附加部分)。有一个不同之处非常需要注意:我最新寄给别人的50封电子邮件的信息主体长度平均是6.56行。(与我的对话者相比,我显然是一个更简短的回答者。)这些邮件的绝大多数用一个屏幕窗口就可轻易显示。来自组织或团体的电子邮件(广告、新闻、商务报告、出版信息等等)则比较长——20封此类电子邮件的平均长度是30.65行(尽管将各种各样的外部内容比如超文本链接插入到主体部分使得对这个数字的计算更加困难)。按照段落来计算,我所收到的个人信件的平均段落数是3.28段;我发出的个人信件的平均段落数是2.0段;来自组织的电子邮件要长一些(正如我们所预期的)——平均每封邮件有8.35段。

段的结构是比较短的,表4.2显示我个人来信的80%是4行以下。[24]这和那些单位来信或组织来信中的情况没有什么不同——事实上,我自己寄出的信件也是如此,大约78%的段落是4行以下。(我曾惊奇地发现我的电子邮件文件夹中有一个包含22行段落的邮件,现在发现阅读它是件困难的事情,但愿当时在发送它之前我已经重新作了组织整理。)个人邮件和组织邮件之间的一个重要区别在于,前者单行段的使用量是后者的三倍;这似乎体现了组织机构在给予不同阐述(如市场信息等等)时的长度需求。组织

表4.2 电子邮件样本中的段落长度(以行计算) [115]

行数	来自个人的邮件(共50封)	来自机构的邮件(共20封)	我发出的邮件(共50封)
1	37 (22.6%)	11 (6.6%)	33 (33%)
2	33 (20.1%)	51 (30.5%)	20 (20%)
3	35 (21.3%)	38 (22.7%)	15 (15%)
4	26 (15.8%)	19 (11.4%)	10 (10%)
5	9	18 (10.8%)	6
6	11	10	7
7	6	12	2
8	2	2	2
9	3	3	1
10	1	1	
11	1	1	2
12		1	
15			1
22			1
合计	164	167	100

机构的在线文章趋向于给出一些适时的广告语似的评论，作者通过这些广告语似的评论来使文章引人注意（比如，There'll never be a better time to buy［将来不会再有更好的购买时机了］）。在个人邮件中，单行段趋向于使用一个简短致谢语（See you there，Thanks）、真实的或经过修饰的孤立疑问句（What time do you want me to arrive?，Wasn't the concert fine?）或者是对个人观点的一个回答（The Smith book sounds intriguing，The session starts at 12）。

当"Reply to Author"（回复作者）项被选中时，电子邮件主体元素的对话性特征完全清晰了，并且回复者增加了直接针对整个所接受信件的回应。对源信息和回应内容作出明显不同的排版的过程，可通过使用软件而得以相当容易地实现。在早期尝试使用缩排方式之后，现在的标准实践方式是在源信息的每行开头处（包括用来分段的空白行）加入一个右尖括号（有时会用一个冒号或垂直竖线），于是（1）变成了（2）：

[116] （1）

I hope to be there by six, though everything depends on the trains.
Will you be coming by train yourself, or are you driving this time?
I know Fred is bringing his car.

（2）

> I hope to be there by six, though everything depends on the
> trains. Will you be coming by train yourself, or are you driving
> this time? I know Fred is bringing his car.

然后回复可能会在下面三个位置中的任何一处被添加：在整个被接受信息的上方、下方，或者其内部——如果有必要可重复。

在上方	在内部	在下方
reply	> received message	> extract from
> received message	reply	received message
	> extract from	reply
	received message	
	reply	
	> extract from	
	received message	

这个过程多少有点像在原信的顶部、底部或者边缘处加以注释，然后寄还给发信者——但不同之处在于电子邮件中收寄双方都能对所有内容进行完美的复制。

这三种方式都有各自的优点和缺点。将答复放在信件的最顶端，会让我们立刻获得主题，但是，接受者经常不得不向下滚动来回忆发信人是就什么事作出了回应——如果距离源信息发出已经过去了一段时间，那么这样做常常是必要的。把答复放在信件尾部避免了这个问题，但是这也使接收者在看到答复之前必须滚动过他相当熟悉的信息——或许这个消息刚刚在几分钟之前才发出。许多专业设置中偏向于采用前者，通过回复时在信息头部增加最新的回应，从而形成了稳定增长的电子信息链，这已经成为更为一般的实践方式，因为当消息队列中的回应信息数量巨大时，查找位于末端的消息并将其打印出来是一件非常麻烦的事情。对于那些需要书面记录这 [117]
些信息的公司，如果最新的消息（与整个消息的时间顺序相反）位于信息链的开头，那么打印出这些消息是非常容易的，但是如果消息被放在末端，而屏幕上并不能根据打印页来格式化电子邮件，我们就没有办法知道该选择哪些页来打印。"Print pages 1 - 2"（打印第1—2页）是一个容易实现的命令；但是"Print pages 11 - 12"（打印第11—12页）则要求先进行确定（所需打印的内容位于第几页）。（当然"Print all"（全部打印）也是一个容易的选择——但是必须以暴增打印所有的文件页数为代价。）

一些使用手册反对在消息内部做出回复。"在源消息的首部或底部——永远不要在中间——给出回答。"[25] 事实上，当有若干事项要求分别作出回答时，信息内部的评论是很常见的。对于上面(1)的内部信息回复可能是：

> >I hope to be there by six, though everything depends on the trains.
> I know—remember last time?
> >Will you be coming by train yourself, or are you driving this time?
> Car
> >I know Fred is bringing his car.

如果在消息末尾或头部给出一组反应，将令人难以理解：

>I hope to be there by six, though everything depends on the trains.
>Will you be coming by train yourself, or are you driving this time?
>I know Fred is bringing his car.
I know—remember last time?
Car

或加在引用之前:

[118] I know—remember last time?
Car
>I hope to be there by six, though everything depends on the trains.
>Will you be coming by train yourself, or are you driving this time?
>I know Fred is bringing his car.

要使这两条回复得以理解就必须加以改写,更加明确地交叉引用或者复述发送者曾经谈到的内容。在商务通信中,文档可能是非常长的,并且需要对在位置上无规律排列的各个问题单独作出反应,于是,指南中避免在中间给出回复信息的建议得以很好地采用。遗漏某一点是很容易的,而从一系列单独的零落散开的回应中得到整个回答的实质则会更加困难。于是,在专业通信中,更愿意使用方式(3)而不是方式(4):

(3)

With reference to your points A, B, and C I think P, Q, and R respectively.

(针对你提出的A、B、C三点,我分别用P、Q、R来回答。)

(4)

>Point A
Point P
>Point B
Point Q
>Point C
Point R

但在大多数个人电子邮件中,(3)是不合适的,因为这将需要改写和重新思考。

由(4)展示的这种消息插入是电子邮件语言独一无二的特征,并且这一特征也只能在电子媒体中得以成功实现。也可以对这一特征作进一步的改良:接收者不必像上面所举的例子那样,通过增加对源文本特定部分的回复来实现对源消息本身作出回复,而是通过编辑原文本,只保留需要回答的部分并对其作答后回复。引用就是一个有效的方法。举个例子,我将段落 [119] (5)发送给某人,该接收者通过截取我的一个句子并将之贴到新的消息中来答复我:

(5)

There are still several loose ends for the Tuesday. We've had a lot of people wanting to contribute, and our original proposals for timing seem to be out. Do you think it would work having two sessions in the afternoon? It would mean cutting down on the tea-break, and maybe even timing dinner a half-hour later than usual. That in turn would push the evening session on a bit, but I don't see any problem there, as everyone is staying the night.

(6)

> Do you think it would work having two sessions in the
> afternoon?
Good idea

发信人信息段落越长,收信人以这种方式作出应答的可能性越大,这一结果被称为取景(framing),因为被引用的文本是经过排版或者通过角括号、垂线而与正文分开来的。[26]通过取景,人们能轻松地通过从消息中进行剪切和粘贴完成回复。这也是聊天组交互中的一个特征(边码 141),在聊天组中所展开的讨论中,人们可能会通过广泛地引用几个参与者的内容来组成一个答复的文本。

取景既有优点,也有缺点。它的优点是使用方便,我们能够对一系列要点以其原始顺序或以某个全新的顺序作快速而简洁的回复——很像我们在面对面讨论中以简要的形式复述对话者的谈话要点。我们不再需要翻阅整条邮件链来寻找源信息,这样既节省了时间,也节省了存储空间。而且同时 [120]

处理若干要点(与非同步聊天组中的策略相同,边码 163)省去了重复的电子投递。对回复作出回复也成为可能,每个新回复部分包含它自己的取景文字,于是信息页就呈现出嵌套状(通过增加角括号来表现):

> B's extract from A's message
> > A's extract from B's message
> > > B's extract from A's message
(> B 从 A 的消息中作的截取
> > A 从 B 的消息中作的截取
> > > B 从 A 的消息中作的截取)

另一方面,每个人都了解大量使用引用所引起的麻烦:当单词被有意或无意地脱离其原来语境而被引用时,其意思就可能大异其趣。对于那些认为电子邮件和虚拟世界应该是有教养的、行为端正的格赖斯派(边码 48)学者们所生活的世界的人来说,故意脱离语境的引用可能会是很难想象的情形。但是,通过分析电子交互中进行取景的原因,我们会发现,为了论述一个要点而错误引用的情形是很普遍的。[27]有时这还会牵涉到对剪切内容的预先编辑:汤姆(Tom)发现迪克(Dick)消息中的某则节选并不适合自己想要谈的要点,于是汤姆就在某些方面做了改动,然后加以引用,让读者感觉那是迪克说的。在喧闹的聊天组中,没有人(除了迪克有可能外)会不辞辛苦地进行核对;返回到一组电子邮件来查找相关要点同样是相当劳神的(假设相关项并未被删除)。我们还应注意到该引用对于双方都可以给出这种错误引用:迪克也能有意对自己的引用加以编辑。

被取景的消息不同于其他类型的语言使用,它无疑是最不寻常的对象。对原有消息文本——不是我们自己的就是别人的——加以剪切和粘贴而获得的这种新题材作品也是不寻常的;其他写作领域没有与此相类似的对象。在其他地方我们能找到如此多彼此相邻但语义上却不相关的文本段落吗?在传统写作中,这样的文章会因缺乏组织和逻辑顺序而受到批评指责;但在电子邮件中,这种组合呈现了原信息的不同问题,使原本高于一切的对组织结构和逻辑的考虑被丢弃。其实质在于,就电子邮件而言,它的文本是经过
[121] 一次次的处理建立的。电子作品(e-writing)的恒久性只是一种表面现象。尽管一则文本通过转发或回复作者会保存在整个消息链中,但是呈现各个

屏幕上的是处于不同状态、以不同形式表现的——或者来自软件的自动调整，或者由新用户编辑处理。语言学家仍然不得不在体例描述中设计一些方法来捕捉这些如此不确定的特征。

这个问题远远超出了语言学的范畴。在传统的信件中，信纸的选择、信首的排版、段落风格和签名格式可以从一个侧面体现写信人的个性和立场。人们花了许多工夫来考虑这些问题——诸如定制新的便笺纸等等。在一些场合，比如介绍信、工作申请或鉴定报告，发信人所作的选择不可避免地影响收信人对发信人个性和素质的认识，并在无意间影响了可能的通信结果。消息的"意义"已远远超出了单词组成的语义内容。但是，当传统信件通过运用越来越广泛的电子邮件方式被提交时，所有这些额外的含意都丢失了。例如，读者们会以电子报告(e-reports)的方式对某本书提出建议，而出版商通常会对这些电子报告进行摘录，然后粘贴成一篇文档，提交到编辑栏。与我通信的剑桥大学出版社的文案编辑的下列陈述说明了这一点：

> 原报告作者有意给出的部分"意思"会不可避免地发生丢失，并且作为编辑，作者的这些文本的控制权部分地转移到了我手里。现在，我有权力作细微的但是可接受的编辑介入和并置，但是在那书页还是作者意图(信息)的一部分的年代，这些编辑介入和并置曾经是被禁止的……，即使是在一些年前(这些是在 2000 年 12 月写的——引者)， [122]
> 报告的作者对所有这些改动仍旧感觉不舒服，警惕地关注着这些，并且有时会因失去对格式的控制感到不安；但是，不久后这个"桥头堡"突然垮了下来，现在，每个人或多或少都会通过电子邮件寄给你一些东西，并认识到重新编辑是不可避免的。

愿意放弃对书面作品或口头作品的控制权本身并不新奇：例如，记者们长期以来已经习惯于其文章在发表以前让资深编辑润笔；没有人知道有多少广播或电视采访将不被采用，或者在什么方面编辑的"剪贴"将影响被采访者所说的内容。但是电子邮件将如此的实践扩展到了原先并不受"干涉"的通信行为中去，并且其结果尚不明朗。

屏幕结构、消息的打开和关闭、消息长度、对话策略和取景，这些特点都是电子邮件作为一种语言得以确认的核心。这并非否认其他与字体、语法和词汇等相关的风格重要性的存在，它们数量更多，但并不那么关键。曾有一种强调消息的非正式特征的趋势——使用像紧缩格式、松散句子结构、主

语省略（“Will let you know”）、对话缩写（“bye”、“cos”、“v slow”、“s/thing”）和一些很“酷”的缩略词（“LOL”、“CU”，边码85）——但是，这些特点通常并不能从整体上说明这种类型，因为有许多邮件信息并不使用它们。毫无疑问，考虑到许多交流中存在着“问答”这种基本成分，对句子类型的分析能显示出一些明显的特点。例如，在这里提问的强度要远远大于传统的信件，使用的频率也要多于其他谈话中出现的频率（在谈话中，下面所示的快速发问会被误认为斥责）：

> Am I asking too much? Does this seem workable to you? Can you get to it, do you think? Do you *want* to get to it?!
>
> （我是不是问了太多的问题？这件事看上去适合你来做吗？你会成功，你认为呢？你“想”成功吗？！）

在电子邮件中，带修饰色彩的提问也要比其他文本英语（除了一定的
[123] 文学类型外）常见得多。广告性的电子邮件中充满了这类提问，反映了一种在商业广播中比美术广告中更为常见的体例：

> How would you like to win...?
>
> Why wait?
>
> What could be more addictive than both Pokémon and pinball... except for a blend of both? catch 'em early by pre-ordering for just £ 22.99.
>
> Have you ever wanted to see... if it's sunny in San Francisco? if there's new snow at Vail? what traffic is like on Interstate 10 in Phoenix? Well, you can!

提问的性质经常是模糊的：发信人是希望还是不希望得到答复？这里的自问自答要比别的地方常见的多：

> Will Mary turn up? I doubt it, after last time. Who knows? Not Jim, anyway.

但是，在把这些作为电子邮件的明确特征之前，需要有详细的统计数据来支持它们。

对于电子邮件的文字书写也应有类似的谨慎。在书写这一层面上,电子邮件非常与众不同(边码 7),因为邮件大量使用的是默认设置的毫无特色的普通字体:我的来信中有 90% 使用这种字体。但是,事实上选择 HTML 作为发送格式也很广泛。这意味着电子邮件的文字书写的不同并不是电子邮件的必然特征。绝大多数可在消息中被注意到的书写区别也不是普遍的,尤其是在年轻用户(至少心是年轻的)的使用过程中,这些异常是典型的非正式因特网交互。我曾经提及过拼写错误(边码 111),但像下面这样的例子几乎不能被归入该类中:

Helllllloooooo!

首字母大写的使用也减少了,它们或者涉及语法(比如句首大写)或者涉及词汇(比如专有名称),或者两者都有,就像下面一样,原本需要大写的 [124]
地方都未使用大写:

log onto the address below and you will see a mock up of our site
the above is an advert i noticed for New Deal
an excerpt from a tommy cooper forward i got

常用标点的表达范围也被极大地扩展:

Yes!!!!!!!
WHAT?????
You've got a ^& * ! cheek

"笑脸"符号(边码 36)是可用的,尽管它们绝对不如该类符号的说明文字所说的那样被频繁使用。它们在少年用户间的通信中是非常普遍的,而在我的来信中却几乎看不见(除了我的儿子寄来的两封邮件)。安杰尔(Angell)和赫斯洛普(Heslop)评论道:"(笑脸)符号与电子邮件俚语一样,不应该被用于正式的商务电子邮件消息中。"[28]但是,它们在商务圈之外也没有得到多少利用。星号(*)、连字符(-)、感叹号(!)、波浪号(~)或其他用来创建边框的符号这样的创意性的键盘字符排版,也会被用来使内容

突出。还会用到彩色，一般是来强调超文本链接(www 地址或@ 地址)。随着技术的进步，排版印刷的选项的范围必定会扩大。MIME (multipurpose internet mail extension，多用途因特网邮件扩展协议)已经成为邮件输送声音、图像和视频文件的标准。但是，现在得以广泛存在的图形或书写特征还比较少。在特定的电子邮件用户(比如，大学生、少年)中可能会存在体例的一致性；但是总的来说，各个使用组之间的显著分化可能仍然存在。[29]

[125] ## 4.3 电子邮件的独特性

为了在通信"空间"中定位电子邮件，作者们一次又一次地在它和其他通信形式之间展开对比。即：

> 电子邮件是会话和信件的混合体，它像电话一样快，像耳语一样便宜[30]
>
> 电报、消息和闲谈融合为一[31]
>
> 它比加急信件快捷、比电话廉价[32]
>
> 文字与会话的奇异组合。[33]

辛普森(Homer Simpson)以下面的方式给出他的解释：[34]

> Homer：电子邮件是什么？
>
> Lenny：它是一个计算机事物，像……一封电子化了的信件。
>
> Carl：或者是一个安静的电话。

从上面的分析，我们清楚地看到电子邮件本身的确有一些便笺的成分，尤其是它们固定的邮件头结构。非正式信件的比喻也是合适的，因为该媒介使用了问候语和结束语，并且在消息体中使用了若干非正式的书面特征。考虑到对话风格随着时间的推移逐步建立，与电话交谈作类比也是适宜的；这一媒介的廉价性也常常引人十分关注。一些电子邮件的风格非常像电报。但是总而言之，电子邮件又什么都不像。人们似乎一致认为电子邮件在形式上和功能上都是独一无二的。

功能上，电子邮件并不是在重复别的媒体所能做的事情。在减少电话留言(人们一而再地在电话上面留言"给我回电话")方面，电子邮件要优于
[126] 电话；另一方面，如果你急于得到答复，并且不可能当面交流，那么没有什么

能胜过电话的。对于提问，电子邮件比信件更能得到一个快捷的回复；但并非对所有信息来说都如此。信件普遍被认为在表达消极内容时要优于电子邮件，此类内容包括中止关系或通知家庭人员的死亡消息；对于此类情况，采用电话联系或面对面的交谈也要好得多，因为说话者必须通过声音的细微变化来适应所要表达的意思。另一方面，人们已经注意到交谈者在面对计算机时要比电话交谈或面对面交谈更愿意作自我倾诉——一些人认为这是电子浪漫(e-romances)增长的部分原因。[35]电子邮件作为一种通信手段出现在以前没有什么方便的通信手段可供使用的地方——在那些生活方式古怪，又难以预知他们会不会在电话旁的专业人士之间，在父母和他们上大学的孩子之间，在相距较远的伙伴之间——这种媒体正是一个费用低廉的天赐之物。

电子邮件已经被用于一些传统上用信件来完成的任务中(比如，发出简历或工作申请，或一定形式的表格填写)，但是，对于另外一些任务来说，它还不能替代传统邮件(比如合同材料)，因为这些会牵涉到隐私权、安全性和交易合法性。当我们复印遗嘱或房屋契约时，这些"真正"文件拥有一种用电子邮件很难甚至不可能复制的状态。目前，软件系统之间(上面已提及)的不匹配性必然不允许类似法律文档或商务广告这些布局至关重要的文档有什么特殊优待的情况。事实上电子邮件作为一种通信媒体，它的局限性仍在被认识过程中，一旦邮件被发出就无法控制了；也没办法知道谁 [127]
将最终看到该邮件、编辑该邮件了。电子邮件指南在给出注意事项的建议中特别强调："不要写那些面对面谈及时感觉不舒服的事或人"，[36]"注意你说的话"，另一些人会提醒你："老大哥正在盯着你"——留心老板和法律执行代理可能会检查你的邮箱。[37]对法律意义的探索才刚刚开始。许多问题已经被人们所了解，其中一些是极其严重的。有人经常报怨电子训斥(比如，在电子邮件中对职员的训诫)、性别歧视、性骚扰、中伤性语言的使用和粗鲁(经常源于不合时宜的玩笑或讽刺)。还可能产生国际性的模糊：电子邮件提到了某个当地时间(或日期)，但是却没有清楚表明是哪个时区；电子邮件以某种方式写了日期，但忘记了别的地方写日期的习惯是不相同的(比如，7/3/00，在英国指的是3月7日，而在美国则是7月3日)；在电子邮件谈到了"三点"，但是没有表明是指凌晨三点，还是下午三点；电子邮件假设人们对邮件中的缩写(如ABC)是广泛熟悉的(但是，这个缩写在美国指的是美国广播公司，而在澳大利亚则是澳大利亚广播公司)；电子邮件会假

设人们了解邮件中的某个地理指称(例如East Coast[东海岸])等等。许多电子邮件用户仍然在努力解决这些问题(参见第8章)。

电子邮件风格的发展还处于初期,[38]我们唯一能确定的可能只是电子邮件将很快不再像它现在的样子。到目前为止,对这一媒体的概括深深地受到技术起源和早期使用的影响。仅以非正式来看待电子邮件是可以理解的。的确,电子邮件让人感觉是临时性的,因而产生了一种无须负责的感觉;消息能被轻易地删除,这让人感觉它们的内容基本上是不重要的;因为电子邮件的自发性、速度、保密和休闲价值,电子邮件所提供的非正式程度要比其他传统写作都深。但是,随着电子邮件的成熟,我们越来越明显地看
[128] 到,电子邮件并不仅被作为一种非正式媒体来运用,目前所认可的观点也将不得不改变。黑尔(Hale)和斯坎伦(Scanlon)观察到,"一封写得好的电子信件会通过鼓动性的话语、几句简短的语句以及充足的空白间隔来快速表达要点。拼写和标点是随意而非正式的。(没有人读电子邮件时手里会拿着红笔。)"[39]实际上,在教育、商务及其他工作环境下,电子邮件通常被认为提供了一个更为便捷的工作方法(该方法能加快做出决定的速度,并建立很强的日常工作关系),而不仅仅是一个聊天的机会,许多人在心中确实有这样一支笔。当然,电子邮件风格指南的精神非常强调使用中的认真和该媒体的通信限制(正如第2章中所作的讨论)。在合适的时机下,这些强调似乎越来越为人们所接受。其结果将是产生一个拥有从正式到非正式,风格广泛的媒介,就像其他媒体已实现的;并且对用户的压力将导致显示风格上的一致,这也是其他写作形式所要求的。[40]那时电子邮件将在学校的课程中占有一席之地,不是因为它是一个因语言不负责任(因为它允许极为脱轨的书写)而令人恐慌的媒体,而是因为它提供了一个新的领域,可供孩子们提高能力、强化语言风格直觉并做出可靠的语言选择。电子邮件通过有趣的、令人鼓舞的方式扩展了语言的风格范围。在我看来,这对于语言教育来说是一个机会,而不是一个威胁。

第 5 章　聊天组语言

因特网允许人们进行多人在线会话，对话可以是通过同步方式实时实 [129]
现，也可以是异步实现，其间存在一个延时（第 1 章）。这些交互活动情形以不同的方式被提及，从一定程度上反映了这些情形还处于引入阶段，同时在一定程度上也反映了这些组的定位和主题，这些方式有：聊天组（chatgroup）、新闻组（newsgroup）、用户组（usergroup）、聊天室（chatroom）、邮件列表（mailing list）、讨论列表（discussion list）、电子会议（e-conference）以及公告板（bulletin board）。我使用聊天组（chatgroup）来统称这类全球范围内的多方电子讨论，其实现方式可能实时也可以是非实时的。[1] 这里，聊天组与电子邮件有一个技术重叠：一个电子邮件列表实质上是一组电子邮件地址，它把一则信息重发至这组邮件地址。聊天组成员也约定通过电子邮件或其他的一些通信方法来进行个别通信。然而，从语言学的角度来看，将聊天组和电子邮件情境区别开来是很重要的（第 4 章），因为后者通常是发生在一对指定的个人（或组织）之间，经常是限定于单个事务，叙述的是一个特定的预先计划好的主题。相比之下，聊天组通常会有多人介入，[2] 同时，信息
交换也经常是以匿名方式来实现的，不具有明确的连续性，讨论的是一个广 [130]
泛的且不能预见的问题域。尽管这两种情境之间有若干语言学相似点，但是聊天组成员所具有的语言特点和方法与电子邮件用户所具有的语言特点和方法有很大的差别。

在同步情况下，一个用户进入聊天“室”，实时加入到一个正在进行的谈话之中。[3] 该用户将署名后的发言送至一个中央计算机的地址，将它与其他参与者的发言一同插入到不断刷新着的屏幕之上。组成员在给出发言之后，即刻就可以看到他们的发言出现在屏幕之上（这是在一切正常的情况下：见下文），同时会希望立刻得到回应。在非同步的情况下，交互活动也会被送到某个中心地址，但是，这些信息或发言会以某种格式被存储，组成员只要有需求就可以访问它们，以至于在任意时刻——即使已经过去了很长时间，人们还是能够“赶上”讨论，或者作些补充发言。对于组成员来说，迅速的回应并不重要，但若能如此，就再好不过了。就像我们将要看到的，

在这两种情境中,同步交互引发了最强烈的语言变革,并且还(我们将会看到)影响着传统言语和写作交流的基本习惯。我认为本章以非同步类型开始讨论比较好,因其中的许多交互与我们所熟悉的电子邮件以及信件、评论之类的传统写作类型是类似的。

5.1 非同步聊天组

聊天组的发展在1990年代极其迅速,这使我们难以给出任何概括性的论述。创建于1985年的WELL(= Whole Earth 'Lectronic Link)所拥有聊天
[131] 组(被称为"讨论会")数到2000年中已超过260个。[4]Usenet的聊天组(被称为"新闻组")类型繁多以至于被以层次结构来组织,分成50多个主要领域,分别讨论娱乐、科学、商务、计算机和新闻等话题。就拿娱乐区来说,在2000年中,它已有300多个组,讨论内容涉及幽默(以9个组为代表)、游戏(51个组)、宠物(10个组)、体育(19个组)等,还有更多特别的组,像讨论枪械、纹章、杂技、木工、手艺等。这些标题的大多数包含多个聊天组,讨论该话题更特定的方面。[5]LISTSERV®是一个用于管理电子邮件列表的软件系统,最初于1986年开发(该名称中缺少最后字母"E",反映了当时可处理计算机名8个字符的限制)。到2000年10月,该软件正在处理的列表数已逾18万,其中有超过4万个列表位于公共区域。[6] 在我作查询的时候,有不少于162个的组主题是"语言",不少于44个组的主题是"语言学"。让我们更仔细地看一下这些领域中的某个目录:LINGUIST,这是1990年所建的一个特别的语言学家列表,到2000年后期已发展到有70多个讨论会。[7]

各个聊天组的介绍、帮助以及FAQ都对自己的风格和语调、覆盖范围和处理方法的多样性作了强调。Usenet系统介绍部分的一位作者评论道,"我们无法用非平凡的方法来概括全部Usenet的站点。"[8] WELL的一位作者警告那些来到介绍系统的讨论组的新用户,不要认为其他组会与这些介绍性讨论组相同,"每个讨论组都有其特色。"[9] 当我们试图在缺乏彻底地比
[132] 较性调查资料的情况下解释这种差别时,[10]一个介绍性的解释仅仅能够说明所发生的活动类型、指出已经存在的方法类型并确定这种运作所产生的某些语言问题。

聊天组的目的,的确是可尽人所想的。不论是业余者还是专家,聊天组中的诸多目标都是对某个特殊主题的兴趣所致。另一些目的则是交谈或者玩游戏。某个组的参与者可能来自于学术界、专业人士、政府、商业机构或

社团。就像那位 WELL 的作者所评论的，“许多常客经常登陆上来提供专业知识、对主题展开辩论、玩字谜游戏，纵情于逗乐和闲聊。”一些通俗的描述捕捉了这种多样性。人们曾经将 LISTSERV 描述为“虚拟咖啡屋”；[11] 而将 Usenet 描述为“集市、鸡尾酒会、小镇集会、秘密集会、会议走廊中的闲聊、周末炸鱼晚餐、性交后的悄悄话、候机厅与伙伴的谈话等等”。[12] 一些系统允许一些无关内容的存在，比如商业广告；而另一些系统则不允许如此。主题越限定，内容就越有可能集中——许多组使用仲裁来确保谈话不会太离题。[13] 然而，各个聊天组给予发言者的权限和责任有很大的不同。一些系统允许成员使用昵称（见下文），而另一些系统则坚持要求用户使用真实姓名。所有的系统都强调聊天组情境中的表达自由，而同时又警告用户不要随意使用这些自由。WELL 有句箴言“You Own Your Own Words (YOYOW)”（你要对你自己的话负责），强调个人责任感，并要求注意“相互尊敬和合作”的原则（参考格赖斯的准则，边码 48）。

这些系统都以大致与此一样的方式运行。[14] 一个组织会提供一组聊天 [133]
组选项——就像 Usenet 通过层次组织起来的新闻组集——用户只要有合适的软件就能加入。然后小组成员可以向小组提交发言（文章、消息、邮件），系统则让这些发言可从其所拥有的全部地址中都能被访问到，并且其中的一些地址可能会属于其他的地址网络。信息会以文件的形式（档案、笔记本、日志、会议）被存放起来，便于未来的阅读或查找，并且还会根据日期、标题、作者等等进行不同深度的分类。每个聊天组或者聊天组中某个特定任务，其管理都是由个人或某个小组来负责，这些个人或小组被称作列表所有人（list-owner）、编辑（editor）、版主（host）、邮件管理员（postmaster）、维护员（maintainer）或者仲裁者（moderator）。不同的系统可能使用这个或那个称呼，且经常会使用多于一个的称呼；比如，对拥有列表并知道列表内容的人的称呼就不同于维护列表的人。在本书中，我使用仲裁者作为一个方便的一般性称呼，表示那些管理聊天组运行的人。仲裁者的权力有多种——比如，决定一则消息是相关的，还是带有冒犯性的。有些聊天组中，仲裁者的权力仅仅是决定一则消息显示与否（WELL 的版主可归于此类）。而在另一些聊天组中，仲裁者则有编辑及过滤的权利，他们可以缩短一则过长的消息，或者是删除那些猥亵语、兜售信息（边码 53）、攻击性争论（边码 55）、未授权的广告和其他不想要的东西。在这种情况下，关于检查制度和喜好偏向的问题不可避免地出现了，关于仲裁者角色的“元讨论”是很常见 [134]

的。无论如何，仲裁者属于系统中的特定组。对于一个聊天组系统整体来说，不存在"超级仲裁者"，没有一个"独裁者"在善意地或恶意地监视着整个因特网聊天组系统，尽管人们对此也普遍存在着怀疑。

许多服务器能在一分钟之内迅速地传递一则信息；尽管这总取决于所使用的计算机系统以及信息要发往世界的何处（参考边码 31），耽搁半个多小时的情形还是很少见的。因为信息可以在任何时刻到达，而用户在信息到来时可能并不打算阅读，于是一些系统（比如 LISTSERV）对特定时间段内的信息做出摘要，该摘要能够在稍后以一条信息的方式给出。将一个时间段内所接受的信息进行索引也是可行的。用户在决定阅读哪条信息之前可扫视这些索引。一些附加的文件比如会议备忘录、杂志文章、日程安排和学术论文，都被存放起来，以供给小组成员使用。然而，我们心中一定要牢记，一些邮件系统并不接受非常大（比如，超过 64kB 或 100kB）的信息或信息摘要。因此，技术所造成的长度约束是影响聊天组信息语言特征的一个重要因素，同时也是要求用户将发言尽量缩短的一个现实压力。在聊天组中，你极难找到长篇大论的独白或有条不紊的对话——演说、训诫、商业性讲演、正式辩论等。或者，暂且不说这些，对于任何人来说，要是在一个原本设计来鼓励发送、接收短信息和多种反应的媒介中从事上述活动完全是无意义的。这一点显而易见，但它却是聊天组情境下的一个明确的语言特征。

交互的异步本质是问题的核心。小组中的发言会被存储并发布出去，发布的时刻是不确定的，可能是在其到达的时候，也可能是隔了一段不确定
[135] 的时间。我曾观察过一些聊天组：有一个聊天组每天都有若干发言到来；另一个聊天组存放着一百多条信息，但它们分布的时间有一年之久；还有一个组已经有若干年没有收到过发言了（我想它可能已经停止运行了）。每个发言人都留下一个语言"脚印"，因为所说的话有一个持久的实效。在面对面的通信中，典型的实效就是直接和即时。在非同步列表中，发言的影响会保存一段难以确定的时间——这就像广播（电台、电视）采访，只要对采访对象有兴趣，就可以无限地再次进行。例如，将某政客多年以前的言语重新播放出来令其窘迫是一个极常见的策略。但这不仅限于政客们。我们呢？在日常的谈话中，难道我们就不曾祈祷我们的话不要被记下来当作证词吗？然而，在非同步聊天组中，非常明确的是，我们自己用键盘记下我们所说的话，我们的个别电子交谈可能已经结束了，但文本依然存在着。因此，当某

一时刻——甚至若干年后，某人通过我们所不情愿的方式使用我们所说的这些话，或者将来脱离原来的语境来使用它们时，我们不应该感到惊讶。聊天组管理员会不断地警告自己的成员要注意他们的发言所产生的长期影响。就像 WELL 站点所述：

> 请记住，你的那些出于一时的兴奋或愤怒而写的言词会依然留在那里供你自己（或他人）来阅读，即使在你的激情过后很久。这并不意味着 WELL 会限制冲动的言语以及对情感的表达，我们仅仅是提醒你，你所写的言语会长期存在，并产生影响。

这使得聊天组更多地是向着书面语言的方向发展，就像在文章、书籍和其他“永久性”文学作品中所见到的那样。这些文本具有一定的自我约定性，这与我们在书中所见到的是一样的。事实上，一个特定组标题列中的主标题和子标题与传统的书安排有明显的相似性。戴维斯（Boyd Davis）和布鲁尔（Jeutonne Brewer）发现，当他们所研究的学生讨论会结束之后，讨论内容会以不同的方式被读到：“专题以章节的方式排列，甚至会被打印出来。”[15] [136]

的确，是其他原因使参与者的反应令人感兴趣，就像下面这段引文所示：

> 学生忘记了如何通读全文以找到切入口。当全部讨论的书面材料被提供给一个小组讨论时，学生们脑海中是一片迷茫的，直到他们将这些材料扩展开来，并在他们之间重新建立作为讨论组成员的关联。事后阅读这些人工制品需要面向主题，这个过程并不总是顺序的，而是可能在时间上和空间上都有交错。

在这里，交互的非线性本质非常明显，就像我们所看到的，这里有各种各样的语言顺序。就如同我们能“浏览”一本书一样，我们能浏览一个组。当我们加入一个组时，可以打开一个先前的或近期的题目，然后从最新的帖子看起，或者是看几天前，几个月前，甚至几年前的帖子。那些帖子并没有给定可以表现具有年代顺序的起始点。标题是按主题或按作者来分类的。在一个标题内部，由于服务器按照消息接受的时间顺序对信息进行组织，所以有很强的时间线性感，然而这只是一个表面上的线性，不具有会话顺序：

我们不可能保证，发送者在对信息 A 作出回复之前，已经阅读了发送到该组的信息 B，或者信息 C，信息 D。事实上，E 也不知道 A 是否会阅读 E 的信息，或许也不知道是否有别的什么人读到该信息。A 可能会在别人正在给出回复的时候已经退出了，并且非常可能此后又有一连串的信息到来（他们可能会以不同的角度谈论主题），于是当 A 再次登陆时，E 的信息可能不再位于信息队列靠前的位置，而不能引起 A 的注意。因为 E 并没有义务作出响应，并且 A 也没有期望 E 会作出响应，于是 A 不会去特意去寻找 E 的回复。人们受到时间的限制：通过研究一些样本，戴维斯和布鲁尔发
[137] 现，讨论组成员在发出自己的发言之前，平均只阅读 5 至 7 个其他发言（证据是，在内容里，发送者明显引用了先前的信息）。[16]

随着自由登陆聊天组的用户不断增多和主题的逐渐聚集，我们非常有必要对非同步聊天组中的信息给出足够的索引。我们需要注意索引的覆盖范围（已经索引的主题范围）和方法（索引后的信息如何表达）。对聊天组内容进行传统的字母索引仅具有部分信息性——例如，这种传统索引方法仅仅对发言者的名字具有意义，而专题内容需要有主题检索方法，才能将语义上相关的信息（线索）子集合加以识别。就像在学生讨论会例子中所显示的那样，需要在读者进入聊天组时为其提供该聊天组的信息主题结构"图"。在该学生讨论组情形，使用会议管理程序 VAXNotes（VAX = Virtual Address eXtension［虚拟地址扩展］）来处理数据，每个信息都设置了 ID、日期、主题、文件编号；比如，项目 3.16 是对话题 3 的第 16 条反应。所需的方法称作地形学（topographic）——"一个有空间的写作、在空间上实现了的主题"。[17]实现控制的语义概念是消息主题的标题。就像戴维斯和布鲁尔所指出的，标题能够使我们"查看讨论会的'地图'，就像我们就生活在这个地区之中"；它们给予我们这个"讨论会地形"的指南。[18]在许多方面，标题类似于电子邮件的"主题"，在相似的约束下起作用（边码 98）。如果标题太模糊，就没有什么意义了。标题发生改变，跟踪消息主题就会变得困难。

随着讨论主题的扩大，标题线索的数量也在增加。假如我要建一个称
[138] 作"仓鼠在捆绑理论中的作用"的组，那么观看及加入这一聊天组的人将是相当封闭的用户群体的成员；他们对那些具高度特定性的主题感兴趣，而不希望参与那些不相关主题讨论。这里的线索可能会相当少（尽管可能有例外）。另一方面，如果我建立一个叫做"现代世界中的语言"的聊天组，我能预计到会遇到范围极广的话题，一段时间内会生成许多不同的标题链。名

为"对一些课外自习项目的看法"或"对课程300的反应"的大学聊天组可能会产生更多样的反应。标题所起的作用远远不只是去识别一个特定主题;它们经常要表达作者的意图、态度和观点。于是,紧挨着特定的内容标题(这些标题可能是"土豚",也可能是"再访琐罗亚斯德"),我们可以看到下面这些(它们来自许多聊天组,但是前5个来自戴维斯和布鲁尔书):[19]

gut reaction
rambling
Calla's reply
response to Candace
Calla's response to Peter
my project, keep it going
am I still on this list?
that's true
yeah good question
hasty apology
quik question
I agree, Jeff

引人注意的是这些非常类似于报纸风格——尤其是那些使用了标题"*We agree, Tony*"、"*A good question*"、"*Our response to the colonels*"以及"Gotcha"。别具特色、富于幽默的标题能够吸引读者,其后的文章更可能会被读到。聊天组信息也是如此。由于争取读者群的竞争激烈,具有诱人标题的信息才可能让人对其作出回应。这是另一个与电子邮件情境的重要区别。电子邮件的作者和聊天组的作者都会寻找给自己的回复信息,但是对于电子邮件的作者来说,如果他没有收到回复,就会感到惊讶("你没有收到我的e-mail吗?"),而聊天组的作者则不然,如果他的信息未引起某个人的响应,他不会过度烦躁。聊天组信息是对进行中讨论的发言,其目的是影响讨论、修正误解、表达赞同、提醒人们你的存在、"大声发言"、"有你的发言"。如果某人特意给出回答,那也只是一种让利。没有回答并不是什么个别现象。甚至当一个作者向一个聊天组发出特定问题("有人知道在哪里我能……?")而没有人作出反应时,这也仅仅意味着那些阅读了该信息的人不知道如何回答该问题。这里并没有什么个人责任感、电子邮件情境 [139]

中则不一样了,出于责任感,我们如果不知道答案,会用"No"为此问题作出回应,为我们缺乏该问题的知识而抱歉,也甚至会因为耽搁没有立刻寄出"No"的回答而道歉。

维护讨论的实用"地形"图的压力意味着,即使是那些倾向于独特和幽默方法的聊天组,在标题中也要重复出现一定的固定格式,将焦点集中于所讨论的内容。下面就是一些例子:

Reply/response/reaction to X（此处 X 是该话题的作者）

Re：X

To X

Agree with X

Further to 6.16

最后一个例子中引用了它之前的信息编号,这是因为发送者注意到了屏幕上该信息和响应信息之间有一定的距离。在这里必须要保持信息链。
[140] 当然,并不是每个人都予以合作:一些发送者似乎并不关心自己发言的状态,于是他们可能不列出信息标题——因此,就出现了 < No title >(无标题)这种形式。但是大多数提交人相当关注自己的交互活动,他们希望别人阅读他们的信息。这样,一条清晰而无歧义的标题就非常重要了,这要求该标题能使该信息与信息链中的其他信息相关。这是一个与电子邮件主题的重要不同之处。当电子邮件到来之时,我们非常可能会读到它,至少会打开它,这是因为这封邮件就在那里——通常并没有给予主题行太多的留意。[20]很明显,发信者的身份要比主题行更为重要;事实上,在大多数情况下,收信者是知道发信人的,而一封私人的、单向的邮件是所期待的。我们经常见到"Ah, so-and-so has replied"(某某已经回复)或"There's a message from so-and-so"(这是来自某某的回复),要不就是"Ah, here's an interesting topic"(这是一个有趣的话题)、"That topic has come up again"(那个话题又被提出来了)。你可以不给出电子邮件的主题标题(并且许多人就是这样做的),也可以(由于软件的提示作用,感觉到应该给出一些信息)插入一些空洞的内容,像"various"(各种)或"message"(信息)。在邮件列表(聊天组)中,这完全是在自我否定,只有当聊天列表中的用户对该信息的标题感兴趣时才会去阅读。在类似课堂讨论这样的情境中存在同样的压力。在这

种情形下,发信者唯一能用来影响他人、让他们阅读这些信息的手段就是使用标题。

标题中个性化或交互性成分的存在,意味着标题能呈献出某些受欢迎的特征。我们不会期望标题为"Re: Jeff"的信息以"Dear Jeff"或"Hi Jeff "开头。链接已经被给出了。该信息并不仅仅是回复杰夫(Jeff),它回复的是整个聊天组。杰夫仅仅是一个用来引起特别的响应的鱼钩。事实上,一旦某个人的名字进入标题,该名字本身就会成为一个主题:整个信息列可能都标注"Re response to Jeff"。Jeff 可能会很自然地成为一般名词:标为 [141] "More on Jeff"的信息与杰夫本人并没有什么关系,与之相关的是 Jeff 所给出的信息内容。于是,这种交互所具有的一对多的本质意味着这里不可能存在正式的问候。[21]作为一名新的来访者,或者一个离开该聊天组后又重新连接回来的组员,可能会以"Hello everyone"为标题来发出消息,如果这个小组比较小,成员之间又相互熟悉(就像学校的课堂讨论),那么情况更是如此。[22]当"普通人"写信给"名人"时(比如一个讨论特别作品的聊天组,该作品的艺术家或作者也在其中),经常会用到该名人的名字。当名人做出回复时,由于他在同时处理一系列的消息(以取景电邮的方式,见边码 118),他会趋向于用名字来称呼他的谈话对象。在这一方面,课堂讨论中的老师也可看作是名人。但是,大多数作者并未使用什么问候语,而是直接进入信息体。

常用的技巧是在信息中明确提及先前的帖子,一般是引用那些帖子本身或帖子的一部分,就像下面这些开始句:

(1) We're all democrats at heart? I don't think so.

(2) I never thought I'd hear someone talking about people power, not in 2000.

(3) >I was living in a different universe.(作者从先前的帖子中粘贴了这个句子.) Isn't that the truth!

(4) Animated more, I'd say.(作者正在提及一个旧问题:"Are we animals?")

长篇引用是很少见的——事实上也无必要,因为人们可以完整获得先前的信息。人们很少注意引用的正确性,使用的引用标记也很特殊。重要

的是信息的思想，而不是所看到的符号，早先的用词已经为适应新作者而发
[142] 生改变，这可以从上面的最后一个例子看到。即使发言并不以此方式开头，信息体也会再现个别重要的词汇。在例子(1)中，称谓 democrat 重复出现在先前若干参与者的信息中，并随谈话一直被传递下去。在戴维斯和布鲁尔给出的学生讨论中，我们能发现大量的重复词汇（单词或短语），这是该讨论的一个主要特征，已表明，一种在类似数据中识别主题线索（或标题转换）的有效方法能够跟踪个别词汇项的使用和它们的意义联系（同义词、反义词、下义词等等）。[23]

从实用主义的观点来看（与语义学相反），引用的诱人之处在于它扮演着两个角色。第一，它给人一种相邻的幻觉，使交互活动更像现实的谈话世界。第二，它是另外一种确认小组成员资格的方法。在某些方面，这种先前内容的明确重复起到了问候语的作用。事实上，在面对面的谈话中，这种策略是极普遍的，人们经常通过引用一些先前对话者的话来开始交谈。A 刚到达 Holyhead 车站，B 来接他，B 的第一句话"瞧，是谁说他永远不会再在星期天外出旅行了？"——此刻是星期天，被接的人(A)很显然曾经发誓再也不经历这样的旅行了。下面的会话就基于了参与者共有的知识：

同事（介绍我）：This is David Crystal.
介绍给的人：Ah, Language Death.

"Language Death"是我的一本刚刚出版的书的书名。在这样一种情形下，引用的的确确起到了问候的作用，我则回以很常见的一句话"Pleased to
[143] meet you"。在 Stoppardian 情景中，我能想象若干剧情对话以这种方式出现。

当然，引用并不是实现聊天组信息链接的唯一方式。各种各样的对指代的交叉引用也能够在首句中找到（边码 113）：

Another good tool is...
The last time I tried it...
She does a good job...
Perhaps I should be clearer...

成员给出的语句存在着连续性，尤其那些经常观察信息，从而使交互活动接近于同步的成员更是如此（见下面）：

Or you could just...
Except you can't...
And it is easier to...

常规的反馈或回应也会在首句中找到——"Yeah"、"Thanks"、"Wow!"、"Great idea"——还有一些讨论时的特征语句，像"Well"和"Umm"。当然，令人惊奇的是，有时候这些封闭的固定连接可能会出现在具有漫长时间间隔的信息之内。我们感觉这是一个迅速进行着的谈话——直到我们看到标题，发现G是4月写的信息，而H是在12月作回应的。

在一些聊天组中活跃着有趣而非常实用的非同步信息。它们不是作为问候语，而是作为结束语。在一些课堂情境中，全部信息实际上都含有某种告别语——通常是简简单单的一个名字，但是经常在此之前会是一个用于结束的固定格式，像"cheers"或"Take care"，或者某种情感的表达（"All power to the Jeffs of this world"）。尽管在标题列表或目录列表中发送人的名字已经很清楚，但仍然有进一步增加个人签名的趋势，有时会是电子邮件中所见到的各种缩略语（边码99）。这不可能会是在一个规模很小或是人数有限的聊天组中（例如，签名并不是戴维斯和布鲁尔小组的特征）。在WELL的那些公开讨论组中，[24]尽管会有偶然的问候语，但几乎所有成员都 [144]
不以正式的结束语结束。另一方面，在一个含有200多个个人发言（它们来自LINGUIST的若干聊天组，包括了通知、会议公告、论文征集）的样本中，超过90%以某种告别语结束，从偶然的"Thanks a lot"到正式的附加签名。[25]现实中大量的类型都能在这里找到。

然而，聊天组信息本身显示了一些典型特征。赫林（Susan Herring）认识到自己的数据中有许多基本成分，并给出结论："参与者认为理想的信息结构应由三个基本部分组成：介绍（Introduction），富含内容的信息体（Body）和结束部分（Close）。"[26]在信息体内，她又发现三个元素比较典型：与早先信息的连接（Link），观点表述（Expression of view）和对其他参与者的请求（Appeal）。于是，一个典型的信息可能是：

Introduction: Good to see that people are worried about this issue.

Body: Link: Smith thinks that X is the case.

Expression of view: I disagree.

Appeal: Am I alone in this view?

Close: I look forward to hearing more on this.

这些成分与书信中的问候语、签名等传统成分,一同组成了一个“平衡的通信单元”。[27]

聊天组信息的另一个典型特征是它们的长度都比较短。尽管我曾经见到过一些超过百行的发言,尤其是专业组中所作的较深层次的讨论——甚至整篇整篇地复制文章——但是,实际上大多数发言是非常短的。有一个113条发言的样本(全部都来自三个WELL组,每个组至少有30个成员),平均每则信息3.5行;[28]有20%的信息仅有1或2行,每则信息的平均段数
[145] 是1.45;70%的信息仅有一个段落;最大的段落数是5个,并且也仅有5条信息如此。尽管实时交流中所存在的鸿沟会导致信息的分割,但是会话还是会清晰而充满活力地继续被推进。在课堂讨论中,当学生在老师和同学面前阐述自己观点时,言语长度很自然会增大,而老师也会详细地给予答复。即使如此,一个50个信息的样本平均信息长度也仅为8.1行,有一半以上的发言不足6行。有一个学生以一个抱歉语句结束他的帖子,他那富含感情的发言足有30行(这是本样本中最长的发言)。[29]

简短的回应是聊天组的一个特征,它可使交互活动给人一种动态会话的感觉。然而,长度上相当一致这一事实实际上是与面对面会话极不相同的,面对面的轮流交谈决不会是如此长度均等。[30]日常会话与“who gets the floor”(谁有发言权)这类语言的竞争将会永远存在,并随着更多的人参与进来而更加激烈。基于对主题的兴趣、发言者的个性及其他的一些因素,面对面谈话过程中的轮流性呈现出一种完全非同步和不可预见的特征。A的一则简短陈述可能会引发B的长篇大论;或者B对A的提问会由于C的介入而中断。在日常会话中,若干人重叠发言或者说同时讲话是一种很常见的情景。只有在非同步聊天组中,这些因素才不会出现,这里不可能有中断和重叠,在同一会话场景中,没有人能赋予别人发言权。[31]

[146] 另一个类似面对面会话的特征是主题的不可预见性。尽管发送一则信息的动机是某个特殊的主题,但是没有任何事物能阻止作者将新主题、新观

点、新例子引入到信息之中。戴维斯和布鲁尔使用了一个鸟类的比喻来记录一群作者"迁徙"向新的主题时学生"成群结队"的行为。[32]然而，在非同步聊天组中，并不存在非常相似于面对面会话中主题的随机性。[33]可能是由于主题焦点本身从一开始就极其清晰，或者是由于录入者的键入操作和时间的原因，我所见到的大多数信息都会执着地坚持某个主题。适当性（边码49）似乎是一个强有力的动机，全部成员都会共同拥有。如果某个发言远离了聊天组的主题，那么，不是会有仲裁者（如果有的话）给予干预，就是会有其他成员对其提出批评。例如，在Usenet中存在着一个约定：在单词前填加ob-（=obligatory，义不容辞），意味着讨论已经离题，他正试图将话题转回到原来的方向。（比如，obpassports可能意味着某个关于度假过程所需的passport（签证）的讨论已转向了有关假日的其他次要方面。）当然，发言者也是人，于是一定会时不时地意识到自己已经跑题，并会为此而道歉。作者删除（或作标记取消）掉他在某组中的发言，然后立即发送另一条信息来道歉并解释原因——他的该条信息跑题了，因为他打算将其发送到其他组中，并且他为自己一心二用而道歉。任何一直跑题而不改正的人都可能会受到排斥。仲裁者通常会比较宽容，他不会在每天的谈话过程中都在场；参与者也常常不会纠正离题情况或为此道歉。任何人都可能说"That reminds me..."（这使我想起……），接着就改变谈话的方向，而自己并没有意识到这一点，或者是在冒着被告知离开聊天室的危险也要这样做。但是总的来说，尽管聊天组讨论结构与现实中的其他各种书写语言相比并不紧凑，它却很少会像日常谈话那样没有焦点、漫无边际、不合逻辑。 [147]

在聊天组中能见到的另一个面对面交谈的特点是成员彼此之间的相互融合。[34]尽管他们背景不同、写作风格不同，然而他们的发言日益形成一个共同的语言特点——等价于一种地方方言或口音。每个人都不再使用自己特定类型的语法结构、俚语、行话或缩略语。这种迁就融合经常是短命的。由若干成员发起使用的特定惯用语可能会流行，在盛行一时之后会淡去——尽管它或许会成为小组共同存储区域的一部分而不时重新兴起。一个排版错误可能会引出一连串的不同拼写方式。聊天组中存在着一定的竞争，小型聊天组中尤其如此，成员们试图"胜人一筹"，可能会使用某位作者的双关语来创造类似的其他双关语，就像在面对面交谈中使用的"双关语乒乓球"。[35]戴维斯和布鲁尔在学生讨论组中找到了一个规律性的风格变化：一项新设计（比如，某个学生使用了直接地址这种特别属性）在发生变

化之前，将对大约5个发言产生影响。

来自任意聊天组的信息样本都可能显示一个相似的语言特性。聊天组优先对待富于个性和特性的发言，并且有即刻的语言学结果。戴维斯和布鲁尔注意到若干特性："代词I的过度使用"；将it用于引出个人评论的频率（比如，it seems to me）；对个别动词的依赖（比如think, feel, know）。[36]赫林在其标题为"expressing views"（表达观点）的文章中确认了这些特征的重要
[148] 性，并且在另一些文章中也提到了"it seems to me"。[37]有一个重要的特征是通过使用反问句或附加句来表达个人态度，并且进一步强调刚才所说的话。一个典型的策略是先作出陈述，然后反问，就像下面这些例子：

... we just can't afford it. Am I right?

... a machine for every student. Does X live in this world?

... would give everyone a qualification. What has that got to do with it?

... would mean that we would all have jobs. Can we believe this?

... this is just a waste of time, don't you think?

其他成员极少会从字面上理解这些问题，并给出直接回答。

非同步信息的语言是一种不同寻常的混合物，其中混合了非正式的文字、语言，混合了口语中的独白和对话。一些作者正寻找着可比较之处：

小组讨论通常既不是口头谈话，也不是有计划的作过校正的阐述。就其明显的语境化和即时性地键盘成文而言，它更像一些正逐渐熟识的陌生人之间的多方交谈。[38]

同时，它缺乏某些最基本的谈话特征，像轮流、发言权、邻对（边码33）。通过阅读会谈日志，我们会认为聊天组中的会话就是如此，但是，这些仅仅是真实情况的假象，就像戴维斯和布鲁尔指出的：[39]

在电子小组讨论过程中并不存在真正的轮流发言。相反，存在对特定题目的非同步信息交换……这种联系并不是与其他学生建立的联系，而是与学生们所留下来的文本联系。

在自发非正式性和媒介(以及技术限制)的本质之间还存在一种不定成分。有经验的聊天组成员熟悉聊天组软件,拥有高级个人硬件,选择的时间则是一般参与者使用的时间,他们认为这是参与者都已具备的标准,而可能忘记了许多充满渴望的聊天组参与者并不拥有其中的任一项。例如,那些人所使用的机器编辑功能非常有限,于是他们发出的信息让人感觉是一份草稿,里面有难以修改的错误。但是,每个人必须学会适应数据的持久性这一特征,他们的信息正成为整个发言集中的一部分,而这个集合中的全部不适应性正体现了文本未经计划和未作修改的特点。理论上,表达的错误或不充分将永远存在。即使发送者其后又送出一条纠正错误理解的信息,但是这并不能保证后来的读者会看到它。 [149]

这仅是与这种媒介相关的需要人们注意的要点之一。当大学教师从聊天组的学生那里寻求反馈时,很快会遇上其他问题。于是,就有了若干对非同步情形的批评。首先,尽管从许多人那里能够获得信息听起来是一件令人兴奋的事情,但是,那种在一个特殊的课堂讨论中,淹没于信息海洋中的经历可能是令人痛苦的。三四十条信息一下涌来,而似乎并非每一条信息都与其他信息具有令人感兴趣的不同之处。这可能就有了大量的重复和陈旧信息,当四十个人都在说他们"喜欢"或"不喜欢"小说中的某一章节时,阅读者的那份热情会很快消失。每个教师都知道在批改大量文章时的厌倦。在电子课程上,所有人都感受到这种厌倦。就像一个学生所说:"我并不想知道我班上别的人每周都在想什么,"然而,问题的根源并不在教室,而在这个媒介。非同步聊天组是一个导致冗余的媒介。因为小组成员并不知道自己的信息出现于屏幕之前,其他成员还会说些什么,于是难免出现重复的主题。[40]

另一方面,来自该媒体的有利之处也很多。在这种教室中,学生和教师有同样的参与机会。现在,那些在现实世界中不爱说话的学生,或者感觉没有机会发言的学生(可能是由于班级规模,或者是极能发言的同学的存在)都有了同样的机会来让别人听到他们的声音,其中的某些声音将富于新意,对谈论内容能够有所促进。这样的小组会得到学生,尤其是得到那些参与时间有限或参与时间不规律的学生的高度评价(可能他们不得不为上学时的生活而工作),对于他们来说,通信的时间弹性是上天所赐。这种情形也有助于他们更好地了解班上的其他成员,尤其是当班级成员不经常聚会时(现实生活中较少的相遇机会,促进了他们对聊天组的沉迷)。课堂讨论有 [150]

利于同等教育水平的人交换思想，这不同于与老师或其他专家之间的交互活动。一般说来，正是大家彼此同龄这一因素形成了非同步聊天组的特征。人们知道与其谈话的都是同龄人，所以他们加入到该组中来。他们假设彼此年龄相同（不管现实中他们的年龄是否相同），这一点我们能够基于他们的信息得以判断。相应地，语言成为评价和维持小组成员关系和身份的主要手段。

我们已经对非同步聊天组作了描述，似乎我们已经看到非同步聊天组会作为一种不同的语言而出现（边码6）。一些作者对此不敢确定，因为他们感觉到目前正在涉及的是一个相当新的技术。例如，戴维斯和布鲁尔将他们的课堂讨论描述为“电子讨论中的新事物”，“要远比当初想象的复杂得多”。并且在他们研究后，谨慎地表示它“很显然是一个突然浮现的新事物”。[41]他们的谨慎主要是由于他们的用户——忙于某项特殊任务的学生，对此仅仅投入了相当短的时间，因而只有较少的机会进入这一新事物所要
[151] 求的那种公共的语言约定。然而，学生们所共有的语言特色的数量给人留下了深刻的印象。在其他非同步聊天组情境中也找到了若干类似的特征，这一事实对于将这种电子通信模式定位于语言类型是一个富于说服力的论据。

5.2 同步聊天组

在同步聊天组中，电子交互是实时发生的。但是，它有若干实现方法。一些系统专门限于两个用户之间进行方便的通信；另一些则是在多个用户之间进行工作。早期出现的 Unix（或 UNIX）Talk 就属于前一种。[42]进行会话的文本交互发生在 A、B 两人之间：当使用普通电话线在两个电子地址之间建立连接时，每个人显示器屏幕分成上下两个部分。A 所键入的内容在 A 的屏幕的上半部分，B 的屏幕的下半部分，B 所键入的内容也类似这样处理。单词是键入一个字符显示一个字符的。在输入单词时，屏幕上既有到来的单词也有输出的单词。这种通信像电子邮件一样是私人的，不存在仲裁者。还有一些运行于 UNIX 的此类产品，像 Write 工具，它可让 A 向已经登录的任何人发送即时信息，B 在屏幕上被告知有人正试图与其取得联系。还有一个 Ytalk 工具，能将 Talk 信息发往多人。

IRC（Internet Relay Chat）是第二种类型的一个主要例子。[43]它允许多个用户同时相互交谈。这些用户通过 IRC 连到特定网络的某个 IRC 服务器

上,加入那里的某个频道(或聊天室),每一个频道都有特殊的标题,而其前有一个#号。某些是由国家名称作标识(比如#gb),有些则是一般的爱好(#sport、#poetry),有些则使用了年龄组(比如,#41plus)或某项技术(如#mac,#www)。一些大型网络,像EFnet、Undernet、IRCnet或DALnet有几千个频 [152]
道,经常连接着几万人,每个人都用一个会话昵称来标识。许多中等规模的网站和地方网站也存在这样的频道。任何用户都能创建一个新的频道,成为其管理员(op);管理员对频道有全部的控制,决定着谁可加入,而谁是被禁止的。类似于Talk,它是一个纯文本媒介。不同于Talk之处在于,尽管大多数的通信活动发生在上半部分,但它使用了整个屏幕,还有就是它既允许两人之间进行私人通信(两个人可在相同或不同的频道),也允许进行公共通信(频道中的每个人都能看到你键入的内容)。IRC中的频道可能会,也可能不会被调节。

这两种同步类型都背离了面对面谈话所遵循的原则(见第2章)。就像在非同步聊天组一样,轮流的概念和它的相关概念(像中断)再一次遭到破坏。即使在Unix Talk这种一对一的情况下,也并不总是A在一直等着B完成信息,而不给出回应。通常,双方同时在输入,或者是以一种重叠的方式输入:

A 发出信息 1
B 开始回复信息 1
当 B 的回复正在到达的时候,A 又发送了对信息 1 的补充。
A 对 B 的回复作出响应。
B 对 A 的补充作出响应。
B 给出另一个观点。
……

如果A的信息过分长,B可能仅对该信息的第一部分作出回应,而不等A稍后所给出的内容。A可能会决定推迟给出自己的观点,而去留心B所说的话,也可能A会决定忽视B的打断,而继续自己的观点。A然后可能会回头来看B所作的打断并和在此期间B所作的其他中断一起作出回应。 [153]
这样谈话以同步和重叠相混的顺序继续下去。在面对面的交谈中,A将不可能做到这些,B的打断或是得以成功或是被压制,并且重叠的发言限于较

小程度。两个人长时间平行会话时能保持相互理解的可能性极小。我们应该牢记A的信息出现在屏幕的上半部分，而B的信息在下半部分（反之亦然）：

A 发出信息 1
当 B 的回复正在到达的时候，A 又发送了对信息 1 的补充。
A 对 B 的回复作出回应。

B 开始回复信息 1
B 对 A 的补充作出回应。
B 给出另一个观点。

因此，理解交互活动中所涉及的事件序列是非常困难的。即使要求每一方都在对方作出答复之前要一直等待，分屏显示也不会使这变得清晰：

A 发出信息 1
A 发出信息 2
A 发出信息 3

B 发出信息 1
B 发出信息 2
B 发出信息 3

我们无法从交互日志中了解信息是整齐地交互进行的，还是在A的第二个信息发出之后，B的三个信息中的两个发送出来，抑或是别的什么顺序。

在多方交互中，这种情形中隐藏着更大的迷惑性。你在某个任意时刻进入聊天组，而不知道有多少人也在其中，他们是谁，或者他们正在谈论什

[154] 么。你可能发现自己正在进行类似下面的讨论（每个成员的昵称出现在该行之前，并用三角括号括住）：

<Allvine> why on earth not?
<Roughneck> cos nobody wants to buy any

< Looopy > I'd buy some anytime

< Allvine > yeah but we aint all as rich as you

< Tootle2 > you wouldnt

< Annjewel > Beatles CDs are real cheap at our local store...

你能够通过键入"/whois"命令来了解谁在参与讨论,[44]但是,要知道正在讨论什么的唯一方法就是安心静坐,细心观察一会儿,"在插话之前务必要了解谈话内容",查特内特(Chatnet)给出的发言注意事项做了这样的提示,[45]并且其他的网络也给出相似的建议。当你决定加入聊天组时,你需要接受一套不同的交互活动谈话策略和期待值。就像在非同步聊天组中一样,在同步聊天组中,即使是基本的谈话,比如欢迎词和告别语,都已经做了改动。例如,这里不存在交流上的对称性。当你进入小组时,IRC 软件将你的到来告知其他用户(通过使用三个星号来表示,该信息由软件生成):

*** DC has joined channel #linglang

如果你想表示一下问候,你可以说"Hello everyone!"或别的什么,但是很少有人会回复。毕竟,如果每个人都如此,那些回复的话语就会淹没整个屏幕。使用自动给出问候的工具,系统能立刻说出"Hi all"或类似的信息;然而,许多人认为自动问候是一种乏味的聊天组工具,它失去人的参与,而人应该作为媒介部分的组成部分而存在。一些 IRC 聊天礼节帮助网页坚持:"自动问候别人的脚本应被看作是粗鲁的和不受欢迎的。"[46]相似地,当你将要离开之时,你可能会在离开之前给出要离开的原因——一个很好的 [155]
礼节,可以避免别人认为你是出于愤怒而离开——但是,同样,很少有人会回复。[47]

当你到达聊天组后,你可能决定发出一些与某人比如奥尔文(Allvine)刚说的话相关的评论。然而,你无法知道是否奥尔文会对此做出反应,或者甚至不知道是否奥尔文会看到它(他——如果是"他",而不是"她"的话,因为正如我们所看到的,我们经常很难从昵称中了解性别——可能此时已不再看着屏幕了)。而另一些人会代之作出回应,并且,同时可能会有不只一个人作出回应,并且独立地给出同样的论点。同时,还会有新人到来,他们可能会对某个观点作出回应,而没有看到早先的其他观点;一些人已经在就

那些观点作出回应,并且这些回复会在那些新来者的回复到达前到达。这样就有了目标的不断转换。现实世界的时间尺度也不能被低估:决定信息到达顺序的因素完全不由参与者控制,比如计算机的速度,服务提供者的处理能力。这些都和传统意义上的"会话"不一样。

适时性(timing)这一点与同步聊天组是尤为相关的。在第2章(边码31),我讨论了延时的概念——从发送者键入信息到它出现于其他人屏幕上的时间。在非同步聊天组中,延时并不是一个严重的问题,因为考虑到拉长了的时间范围,计算机媒体的延续通常不会引起注意;但是,在同步聊天组中,延时问题就相当重要了。如果某个交互延时过长,那么随着谈话的向前推进相关性将会消失。并且,全部的延时使原本相当复杂的交互活动添加了更大的破坏程度。一个特别扰人的情形是发生在IRC中的
[156] "Netsplit"——某个服务器(比如,它在澳大利亚)失去了与其他服务器(比如在英国、加拿大、美国、日本)的联系。在这个例子中,聊天组的任何澳大利亚成员都将突然注销,没有任何警告,在被人遗忘的角落留下没有被回答的问题。对于其他小组成员来说,无法知道别人是否是故意离开。只有当连接被恢复,其他参与者重新出现在网上之后,情况才得到澄清。

人们延时的经历程度和对延时产生原因的了解必然是影响聊天组信息总长度的因素之一。人们感觉必须使他们的信息短小,这远远超过了节约发送时间和精力的自然倾向。IRC在它的行文帮助文件中作出了很清晰的描述:

> 不要向一个频道或用户"倾倒"(发送大量的不想要的信息)。这可能会致使你被踢出频道,或从IRC中被毙掉。倾倒引起网络"打嗝",连接速度下降,因为服务器不再能妥善处理大容量的通信。

这一原则不仅适用于大量的文本,而且也适用于所有的聊天信息。"不要在频道中重复发言。"Galaxynet NETiqutte网页如是说。的确,有许多迹象显示出趋向简洁的显著趋势:类似段落的分割是极少见的;帖子趋于一句话或一些碎句;通过使用缩写和字母缩略词,字的长度在缩短。下面是一些典型的帖子:

i feel much better now
think I'll sit this one out

where R U
how it going?
hi Rococu
who wanna msg me (msg = message)
yeah right
someone has taken my nick!!!!!

一个100条直接交流发言的样本(取自经公布的日志数据)显示每个帖子有4.23个单词,80%的话语只有6个以下的单词。[48]单词本身也比较 [157]
短:在从日志中获取的300个直接交谈的词(不包括专有名词)中将近80%是单音节的;事实上,只有4%的单词音节是在两个以上。这样,在使用单音节词方面,同步聊天组中的言语位于使用了更多单音节词的日常谈话之后,而位于使用相对较少的单音节词的报刊杂志之前。[49]如此短的话语必然有助于迅速的传播,并能使谈话呈现更加实时的动态。

典型的信息较短、传播迅速(在延迟允许的范围内)、来源广泛(可以是当前在线的任意人数)的事实形成了同步聊天组语言的最明显的特征:它的参与者是重叠的。赫林曾经对此作过一项研究,下面这个样本就来自该项研究,它说明了五个参与者简短交互活动中的重叠的文本特征:[50]

1. <ashna> hi jatt
2. *** Signoff: puja
3. <Dave-G> kally i was only joking around
4. <Jatt> ashna:hello?
5. <kally> dave-g it was funny
6. <ashna> how are u jatt
7. <LUCKMAN> ssa all
8. <Dave-G> kally you da woman!
9. <Jatt> ashna:do we know eachother?. I'm ok how are you [158]
10. *** LUCKMAN has left channel #PUNJAB
11. *** LUCKMAN has joined channel #punjab
12. <kally> dave-g good stuff:)
13. <Jatt> kally:so hows school life, life in geneal, love life, family life?
14. <ashna> jatt no we don't know each other, i fine

15. < Jatt > ashna: where r ya from?

一个通信中的信息通常会打断另一个通信。如果我们分解开它们，我们能发现这里大致存在着两个交谈：阿什纳(Ashna)和贾特(Jatt)正在交谈的是：

1. < ashna > hi jatt
4. < Jatt > ashna: hello?
6. < ashna > how are u jatt
9. < Jatt > ashna: do we know eachother?. I'm ok how are you
14. < ashna > jatt no we don't know each other, i fine
15. < Jatt > ashna: where r ya from?

戴夫-G(Dave-G)和卡利(Kally)则有另一个交谈：

3. < Dave-G > kally i was only joking around
5. < kally > dave-g it was funny
8. < Dave-G > kally you da woman!
12. < kally > dave-g good stuff:)

然后，贾特与卡利开始另一个交谈：

13. < Jatt > kally: so hows school life, life in geneal, love life, family life?

再后，普亚(Puja)和拉克曼(Lackman)离开对话(星号显示的是由IRC软件产生的信息)：

2. *** Signoff: puja
7. < LUCKMAN > ssa all
10. *** LUCKMAN has left channel #PUNJAB
11. *** LUCKMAN has joined channel #punjab

每个交谈都被其他交谈的信息打断,破坏了邻对的任何传统理解(边码33)。而且,这只是一个相当简单的例子,我们能够看到其他复杂的例 [159]
子,比如,某个消息可能导致参与者的多个回复,或者回复是在一个相当长的间隔之后到来的(我们曾注意到在反应源和反应之间存在着50多条信息)。如果某个小组成员的信息一而再地重复出现,麻烦就更大了。赫林在她的另一项研究中写道,在全部参与者中($N = 117$)有三分之一的人发出了信息而没有收到回复,这致使部分参与者会不只一次地发送未得到回复的信息(参考边码53"兜售"(spamming))。她得出结论:"在CMC中,对会话序列连贯性的违反是惯例而不是例外。"[51] 这一情形多少有点像每个人都在同时讲话的鸡尾酒会——或许更糟,因为每个客人都平等地"听到"每个谈话,并且每个客人都需要说着话来证明自己仍旧参与在这种交互活动之中。现实中的酒会上,即使某人没有在谈话,你也能至少看到他仍在注意听。在聊天组中,沉默的意义是模糊的,它可能表示一个故意的不说话,一个短暂的走神,或者实际上他已离开聊天组(而没有注销)。这正是某些谈话似乎没有意义的原因:发言人一直通过谈话来维持自己存在于屏幕之上,而实际上他们又没什么话可说。

使用昵称,是同步聊天组中语言的一个非常明显的特征。在非同步聊天组中也能见到一些昵称,它们可能代替真实姓名的使用,也可能是作为真实姓名的补充;我们还看到昵称也是电子邮件地址的一个特征。但是昵称的使用主要和同步聊天组以及虚拟世界交互相联系,在这些地方人们是极少使用真实名字的。昵称的选择是一个带有宗教性的活动,受到个人所渴望的某种文化的要求,并且——就整个命名实践而言——是一个非常复杂和敏感的问题。然而,并不像传统的昵称,聊天组中的实际活动受到外部因素,特别是网络规则的影响。[52] 核心原则是,昵称并不被永久拥有。当你加 [160]
入一个聊天组时,你能选择你能想象到的任何昵称(要在系统给定限制之内,见下文),但是,如果组中已经有人选择了该昵称,那么软件将不允许你使用它。昵称冲突是不被允许的。于是,我们的任务就是去创造一个非常与众不同的昵称,别人不会想到它,这样你可在每次登录某个特定组时使用同一昵称。用户可用到自己选择的各种名字(像汽车驾驶牌和CB把手)。昵称是他们的电子身份:它向别人透露了他们是谁的蛛丝马迹,并可起到邀请别人和他们交谈的作用。只要用户觉得自己属于某个特定聊天组,并且希望在每次登录时都能被辨认出是同一个人,他们就会保留那个电子身

份。[53]当他们发现由于某些原因不能使用该名字时,他们会感到很伤心——比如,贝歇尔-伊斯拉埃利(Haya Becher-Israeli)曾描述过一个德国用户Bonehead,他发现他的名字被现实世界中的新纳粹所占用,被迫去找另一个替代的名字(cLoNehEAd)。[54]于是,除非聊天组非常小,常用名字是不太可能作为昵称出现的,因为它们重复的可能性太大了。另一方面,古怪而精彩的昵称成为命名的标准,对它们的研究为名字学提供了一个迷人的研究领域。

昵称的设计并非像最初想象的那样是一件容易的任务。用户被限定使用单个字符串(在IRC中,最多9个字符且不可有空格)。大小写字符都可以使用,并且还可使用数字、连字符和其他少数一些与软件程序功能不相关
[161] 的键盘符号。昵称可以是单词或短语,可以有意义,也可以没有意义。因为所有可能的类似真实名字的单词数量实在有限,所以人们通常会使用排字方法或组词方法来产生一些独具鉴赏价值的语言学创造。[55]贝歇尔-伊斯拉埃利根据所表达的语意倾向,将260个昵称进行了分类,几乎有一半是与自我特征相关(个人特征、外貌、职业、习惯、地域、年龄等等),还有一些其他的类型则是以偏好为顺序,像下面:

> 自我特征:< shydude >、< sleepless >、< pilot >、< Dutchguy >、< irish >、< cloudkid >、< oldbear >、< bfiancee >、< EKIMslave >(害羞男孩、失眠、飞行员、荷兰人、爱尔兰人、阴沉男孩、老熊、未婚妻、EKIM的奴隶)
>
> 涉及技术和媒介的名字:< pentium >、< pcman >
>
> 涉及动物、植物和物体的名字:< froggy >、< tulip >、< BMW >、< cheese >(蛙、郁金香、宝马、奶酪)
>
> 涉及真实人物或小说中的著名人物的名字:< Godot >、< BeaMeup >、< Elvis >、< Stalin >(《等待戈多》中的戈多、《星际迷航》中的台词"Beam me up"[用一束光把人传送到飞船上]、"猫王"埃尔维斯·普莱斯利、斯大林)
>
> 涉及性和挑衅的名字:< sexpot >、< buttspasm >、< HITLER >、< HAMAS >(性感女子、扭屁股、希特勒、哈马斯)

名字也可能是"空洞的"(< me >、< so_what >)、拟声的(< tamtom >、<tototoo>)、滑稽的(< gorf > [= frog])和十分有趣的字重排(< myTboy >

[mighty boy], <cLoNehEAd>)。在任何时候都可能改变个人的昵称，并且一些聊天组会用昵称开些玩笑，通知它的成员，“<flurb>现在的名字是<slonk>”，并且以最快的速度引起一系列临时的变动。交互中的每个人都能以一定的方式改变他们的昵称——例如，给昵称添加一个数字，或采用动物的名字——然后再改回来。

昵称还有一个会话价值，因为昵称提供了一种保持语义线索的关键手段，否则将会有一种潜在的无条理。当交互活动变得复杂的时候，成员们会在发言中相互使用对方昵称——通常是在信息体之前，有时是在其中，也可能是在其后，来表示其发言是给特定的接受者。仅仅有两三个成员对一个 [162]
主题拥有发言权，或者人们直接地表达一个主题而不是将主题分开来讨论，或者主题明显地和周围的“噪声”相区别，以至于任何针对该主题的帖子都不模糊，这时是完全没有必要在信息中加入昵称的。但是，很少有同步聊天组能够组织得如此之好，而直接表述中昵称的使用就成为彼此之间将信息集连接起来的极佳手段。它们类似于若干人面对面谈话中相互凝视以及肢体活动所扮演的角色：在与 A、B、C、D 四个人的谈话中，我能很简单地通过眼神与 B 建立联系，选择他作为某个问题的接受者，而当我做这的时候，其他人能够相互交谈而不产生混乱。在这样的环境中，不必要喊出名字。我们很少能听到下面这些：

Mary: John, are you going to rehearsal tonight?
John: Mary, yes I am.
Mary: John, what time?
John: Mary, about six.

这种首先呼出名字的方式仅仅出现在对话双方不能彼此看见的情况下，像是在电话会议或是在主持人与若干人同时交谈的广播节目中：

Frank Smith, what are your views on this?

即使在这种环境中，情况也是和聊天组不同的。[56]

不像非同步谈话，同步谈话过程中主题的衰亡速度很快。事实上，小组成员要在较长的时间内都能跟上谈话内容一定不容易。不仅其他人员的评

论起了阻碍作用,而且事实上,其中的一些评论令人分神,将谈话拖向不可预见的方向。这一拖甚至会使整个交互完全脱离该频道原定的主题。赫林
[163] 的一项研究发现,将近一半的转向是脱离主题(方面)的。[57]只要一个轻微的语义转义就可以开始向另一个主题的转移,这可能会由一个十分有趣的发言所触发。比如,关于"Tony Blair"(布莱尔)的评论会引出一个押韵词"hair"。于是,一个参与者希望能有更多的头发……渐渐地,主题转向了一个新的方向。在不作调节的频道中,主题是不会回到原处的。"主题原来在哪里"并不是一个清晰的概念,因为经常会有若干主题平行地在讨论——不仅在不同对的讨论者之间(就像上面讨论过的),而且同一讨论者也会同时做若干会话。P就主题X发信息给Q,而Q又就主题Y发信息给P。在有经验的聊天组成员中能找到精彩的表演:某人同时进行若干谈话(有时甚至在不同频道,使用不同的屏幕窗口)。[58]但是,对于大多数人来说,跟上同时发生的多个交谈是极其困难的,他们需要一直对迅速滚动的屏幕非常注意。

同步聊天组一些形式上的特征使这种网络语言极具特色。将昵称写在三角括号中开头的行是特征之一。另一个特征是由软件所生成的信息能够很容易识别出来。比如,在IRC中我们可以看到,系统信息习惯以三个星号引出。这些公式化的信息告诉人们一些重要内容,像:哪些参与者在场,谁正在加入或离开该频道,或者是否有人改变了身份:

*** DC has joined channel #suchandsuch
*** Signoff: DC
*** DC is now known as CD

[164] 在系统中,参与者的动作或论述是由单个星号引入的:[59]当人们键入/me,在其后跟上一个动作,软件会用该人的昵称替代之,并使用第三人称单数的现在时将动作表示成评论似的叙述,例如,如果我(昵称:<DC>)键入

/me is totally confused

显示在众人屏幕上的将是

* DC is totally confused

还有若干视觉上的与众不同之处，其中大多数都能够在其他因特网情境中找到。"笑脸"（边码 36）——或至少一至两个基本类型——是相当普遍的。句子中像字谜一样的缩写和口语精华呈现给众人一些特殊的外观（比如，are→r，you→u，and→n），类似的还有对情感声音的转录（比如，hehehe，owowowowow）、填加的停顿（比如，um，er，erm），以及喜剧书籍中特有的感叹词（比如，ugh，euugh，yikes，yipes）。Christopher Werry 在他所采集的法语样本中找到一些相似的特征：qqn［"quelqu'un"］，c［"c'est"］，t［"tu"］。[60]昵称中字母顺序也极具特色，它以不同的方式来组合符号（比如，DC77DC，aLoHA!，TwoHands）。句子内部的标点符号和末尾的句号通常都被省略，而问号和惊叹号仍然保留。回顾一下萧伯纳（George Bernard Shaw）的行文方式，我们看到撇号通常要从省略形式中被略去。情感标点符号通常是以夸张的形式展现，像 hey!!!!!!。一条信息可能仅由一个问号构成，表达了迷惑、惊讶或其他的感情。错误的拼写（比如"out of"写成了"outta"，"see you"写成了"cee ya"，"seems"写成了"seemz"，法语 onais［oui = yes］：边码 88），以及排字错误是家常便饭。大写的要求通常也被忽视，甚至对于"I"（我）也是如此，但是在昵称中则是谨慎地予以识别大小写。典型的句子是：

i don't know why ［165］
you da right person
how ya doin
wanna know why
i got enuf
it wuz lotsa lafs

高度口语化的结构以及非标准的用法，经常还带有其他方言或其他类型中才具有的模式是语法的主要特点。在下面的例子中，你将见到系动词和助动词的省略、主语和动词之间非一致以及用一种情形下的形式替换为另一种情形下的：

i fine

me is 31
you feeling better now?

临时形式是很常见的——连续的单词连接成一个合成词(what a uni-freakinversitynerd),或者用连字符连接若干单词(dead-slow-and-stop computer)。到处都能见到文字游戏。新的行话出现了——比如"bamf!",一些站点用它来标识在离开一个组时所做的最后发言(这一单词来自漫画《X-Men》,其中一个主人公在拍照前总要发出这一声音)。

不同的聊天组中所使用的非标准形式、行话和俚语不一样,各个同步聊天组都将此过程作为鉴别小组成员身份的机制。值得注意的问题是,不同的谈话方式是如何在如此短的时间内出现的?不同的系统有其不同的命令语句,屏幕颜色的使用也变化很大。一些频道禁止使用彩色文本或者禁止过度使用颜色。一定的缩略语或术语是和特定的系统及频道相联系的。对反应的选择也不相同——例如一个组使用 <grins>,而另一个组则缩略成 <g>。一种特殊的错误拼写可能会在组中有特殊地位,因为它一度吸引了
[166] 每个人的注意。一个新来者很快就能意识到小组中的每个人都将 computer 拼写或读作 comptuer 或 commuter,其他词也是如此。每个组都有自己的历史记录,并且都在小组的存储器中保存着(这种机制往往在该聊天组的 FAQ 中半制度化了),并且受到保护。在多语言组中,代码转换的方法将是该小组一种重要的特征索引。[61] 维护小组的这种可识别性是一件重要的任务,尤其是当个人匿名很规范,没有其他的特征类型可依赖时。

事实上,尽管聊天组中匿名这一现象的讨论使我们远离语言学,而进入社会心理学。但是这里的匿名是最令人感兴趣的特征之一。[62] 然而,我们必须注意到,当参与者使用匿名的时候,显示在屏幕上的交互语言都是组中的其他成员不得不接触的。至少,参与者从潜意识上会特别注意每个人的遣词造句,以及其他的内容和表述点。尽管理想的参与态度应该是诚实,但是评论家和参与者们已经从组中多年来就存在的欺骗、病毒、姓名伪造和其他错误行为中深深地意识到,因特网是一个潜伏着欺诈、危险和虚假的媒介。谁又能知道聊天组新的来访者或者虚幻游戏的新玩家的意图如何?他们可能是,也可能不是真诚的新成员。在很大程度上,小组成员会依靠新来者对语言的选择来决定这些人的诚意,也正是这一事实正在激起大量的兴趣和研究。例如,因为很快地精通一种新语言是非常困难的,所以闯入者更可能

是站在一旁不言语。如果一个成年人选择访问一个少年聊天室,由于两代人之间存在大量的语言差异(特别是俚语),他们很难应用或保持着所伪装的少年身份。类似地,由于那些已经由社会语言学家所注意到的男女之间的语言差别,一个进入女性聊天室的男性(反之亦然),在试图运用恰当的角色时也会遇到困难,这种情形很常见。[63]一些研究已经认识到一定的因特网情景中所存在的显著差异。一个学术新闻列表所做的研究显示,特别是男性,会给出较长的消息,做出强烈的断言,忙于自我吹嘘,给出更多的挑战,较少询问问题,并且很少道歉。对新闻组和特定的兴趣组的材料所做的研究显示,女士比男士使用更多的表情符号(边码 36)。[64]还没有研究来确定这种差异能够在多大程度上转变成对性别、年龄和其他个人特征的可靠的直觉映象。但是,无疑这是许多社会—心理—语言学的兴趣所在。 [167]

5.3 为什么聊天?

同步和非同步情形的差异不是绝对的。一些作者已经注意到"同步计算机交谈中的非同步性"。[65]在同步聊天组中,如果某人离线,信息能留在该人的缓冲区中,可供以后阅读。还有,也可将实时的商务会议的文本存储起来,以便能够重新提供给要对此作出评论的其他小组(可能位于不同的时区)。然后又可以将这些评论存储起来,并返回给前一个小组作进一步讨论;讨论就这样进行下去。[66]再者,我们认为网络语言中若干重要问题都适用于这两种聊天组情境:每一情境的礼节说明通常都会告诫不要使用攻击性争论、骚扰、滥用语言、兜售信息和广告;它们对隐私性和安全性都作了同样的警告。这两种情形都引起了同样令人费解的问题:究竟是什么使聊天组的运作成为可能?考虑到以非同步和同步类型都允许的时间跨度和轮流性进行而造成的混乱,这种会话怎样得以成功实现?参与者们本应在无法应对这种混乱和不连贯的情况下成群地离开,或者抱怨浪费时间,但是他们却没有。事实上,典型的态度则相反:大多数人似乎感到特别愉快。 [168]

对此可以有两个解释。首先要引出人们想要从聊天组得到什么这一提问。如果回答是"信息交换"如此的单纯和简单,那么我怀疑这里的确有问题。信息通常是由万维网提供的(第 7 章),聊天组提供别的东西,即特征上明显具备社会性的人与人的交互活动。在非同步环境中,聊天组的语义内容和讨论的相关性可能要强一些,但这里仍然有重要的社会因素存在。即使是在最缺乏内容和相关性的交互活动的同步情景中,其社会性的优势

也要超出语义上的劣势。即使某个主题成为明显的讨论焦点,该情形也明显地富于娱乐性(就像"网上冲浪"这一比喻所体现的)。文字游戏极为常见。参与者经常彼此给出诙谐的表达。主体性规则:经常是极端的个人观点和态度占了绝大多数,实际上,要保持长期的平静讨论是不可能的。如果你要寻找事实,聊天组绝对不是合适之所。但是,如果你要对某些感想作出回应,或者想发表一下自己的观点,这里则非常合适。经常会有一些带有强烈交际特征的琐碎论述贯穿在交互活动之中。[67]对于聊天组中的大多数内
[169] 容来说,"闲言碎语组"是一个更精确的描述。闲话,就像在现实世界中一样具有极大的社会价值。[68]

从这里可引出第二个解释。当社会方面的优势明显的时候,人们似乎给予最大程度的语义宽容。若干作者指出,语言的迷惑性和不连贯性的存在可能具有内在的诱人之处,因为参与在匿名的、动态的、短暂和尝试性的不可预见性的世界中,社会和个人收益都非常巨大。根据赫林的观点,这"是一种机能不良,但又优点众多的不连贯"情形。[69]参与在最激烈的同步聊天组中,必然就像玩一个庞大的永不停止的疯狂游戏,或者像参加一个永久的语言社交活动,你带的不是酒瓶,而是你的语言。尤其因为这种共享的语言行为是如此非同寻常,一个新的社区形式才得以形成。戴维斯和布鲁尔指出:[70]

> 电子讨论的重复、漫无目的、富于争论以及可再现等特征可能实际上起到了在作者们中创建社区的作用,即使这个社区存在的时间很短。

这种社区被描述为"超个人的"而不是"人际的",[71]其中有一些优点。通信似乎完全超越了个人之间的交流,而更多地关注于小组、关注于小组中的文本记录。

人们对聊天组经验从许多方面都作了解释。例如,华莱士从社会心理学角度深刻地讨论了其中的含义。[72]从语言学的观点来看,有两个原因让我
[170] 觉得聊天组语言令人着迷。首先,它提供给我们一块土壤,使我们能够看到文本语言最初的情形。现实世界中,几乎所有的书写语言(非正式信件除外)在抵达我们之前都会受到许多方面的改动,这些参与修改的人包括编辑、副编辑、校对、审查者、修订者、拷贝增强者等。聊天组能够让我们最大可能地看到了那些自然的、未被编辑的、无修饰状态下的文章。其次,我认

为聊天组给我们提供了存在于普通人,尤其是普通的年轻人(从因特网使用的统计来看)心中显著的语言通用性。如果若干年前,你对我说能够忽视轮流性、逻辑顺序、时间顺序等传统而进行成功的谈话,我会鄙视你。但证据明摆在面前:上百万的人正在这样做。我并不完全清楚他们在多大程度上这样做——尽管我希望这一章已经给出了一些提示。一般来说,他们已经学会使用天生的能力来成功适应新的语言环境。他们已经形成了一种强烈的言语通信意识,吸引有同样头脑和兴趣的准备以同样的方式说话和批评并驱除那些不接受他们的小组语言规则的人。他们已经修改了格赖斯参数(边码48),给予了它们新的缺省值。我们能够从那些关于什么能够算作可接受的语言(和社会)行为的"元讨论",以及使用小组自己的语言习惯所作的"元幽默"中看出,他们意识到自己正在做什么。这是一个显示了巨大的适应性以及不小的创造性的表演,就像波特(David Porter)所观察到的:[73]

> 当参与者适应了这个流行的匿名环境,适应了被困于漂浮在无形的电子空间中的不连续言语的痛苦经历时,他们已经变得善于将身边的无形的单词重新组合成实体、历史、生命……。创造性的阅读活动……能够并且正在代替物理存在。在虚拟世界中,语言的创造性更加明显。

这种语言创造性,将在虚拟世界中变得更加巨大。

第 6 章　虚拟世界语言

[171] 电子邮件、聊天组和万维网有一个共同之处：它们都是基于电子方式的交互活动，其主题都是由现实世界中的真实事物所组成（除了偶然有所偏离现实）。本章给出一个非常不同的情形：这里所发生的电子交互活动的主题完全是想象的，参与者之间的所有通信都是关于虚拟世界中的角色、事件和环境的。这些虚拟世界名称各不相同，但对它最通常的命名都和缩写“MUD[1]”有关。

多年来，术语 MUD 就有两种解释。在大众看来，它最初表示的是“Multi-User Dungeon”（多用户冒险游戏），指的是 20 世纪 70 年代所设计，目前仍然广泛流行的一类角色扮演幻想游戏 Dungeons and Dragons™（龙与地下城，简称 D&D）。从那时起，已有几百部类似的 D&D 游戏被推出，所涉及的概念已经从幻想世界扩大到恐怖、科幻、历史等诸多领域。所有这些游戏有共同的倾向。参加游戏的是由两人或多人组成的小团队，其中，通常有一个被称作“游戏管理员”的，由他定义参加游戏的人移动和交互的虚拟环境，定义他们将要遇到的障碍，以及所拥有的武器种类。每个人创建一个角色并定义角色特性——大小、形状、种族、服装、武器等。冒险者们面对着古老的主题，比如寻找宝藏、善恶之争、拯救不幸。游戏通常
[172] 进行几个小时；也有的持续了若干年。尽管人们仍旧在争论 D&D 游戏在多大程度上对早期 MUD 思想的形成产生过影响，[2] 但是，这些 MUD 游戏确实有很大的相似性。

今天，对 MUD 更一般的解释是“Multi-User Dimension”（多用户空间），淡化了与它早期的标签相联系的“怪物和战争”（或“劈砍”）。尽管旧游戏的虚拟替代产品绝对没有将“龙与地下城”类的幻想游戏排除在外，但是，大多数基于计算机的虚拟世界的主题已经发生了很大的变化，其中一些很少或根本没有幻想成分。一些 MUD 属于竞赛性质，需要记分来分出输赢；但是许多 MUD 鼓励游戏者的教育、职业商业或社会类型的角色扮演协作活动。一群人可以像在同步聊天组（见第 5 章）中一样，聚在一起，就社会问题展开评说；不同之处在于，当他们建立了 MUD 之后，他们就会在一个

为自己构建的世界中交谈，使用的是适合这个世界的角色。例如，这一观念已在教育领域得到应用，由小组构造了虚拟社区，鼓励大家一起探讨学术研究方面及教学实践方面的问题，方便师生之间的交流。在 MUD 中，可以创建一个完整的教学环境——无论是面对 7 岁的儿童还是 17 岁的少年，都能在这里找到适合自己的环境。虚拟世界可能会是一个校园、教室或商务中心；它可能是虚构的，也可能是现实世界中某一真实部分的精确重建。但是，不管目的为何，争斗还是会谈，破坏还是讨论，研究还是娱乐，所有这些 MUD 有一个共同点：他们是交互数据库，创建了用户实时交互的生动环境。所有的 MUD 都是基于文本的。

第一个 MUD 编写于 1979—1980 年，由英国计算机科学家特鲁肖（Roy Trubshaw）和巴特尔（Richard Bartle）在英国埃塞克斯大学设计。随着人们对 MUD 思想的理解，不同的变体也随之产生，不同的缩写名词也传播开来。这包括：

- LPMUD，基于 LPC 程序语言［LP 取自瑞士计算机科学家彭斯约（Lars Pensjö），他于 1999 年开发了该种语言的第一个版本］的变 [173]
  体；LPMUD 吸引了那些对修改虚拟环境感兴趣的程序员——增加新的特性和命令，广泛探寻扩展虚拟概念的方法。最初，LPMUD 的特征是“劈砍”，现在它们包括了各种类型的主题。
- DikuMUD［该名称源于哥本哈根大学的计算机科学学系（Datalogisk Institute København Universiet），此种变体开发于 1990 年］，它由 C 语言编写，允许在单机游戏中有更大的活动深度和角色发展。它们是些复杂的冒险 MUD，有时，可将其与现实世界的“Advanced Dungeons and Dragons”的游戏相类比。
- TinyMUD，如此称谓是因为用来开发它们的程序（最初是 1989 年由美国计算机科学家阿斯普内斯［Jim Aspnes］设计的）比先前 MUD 的开发所使用的程序都要小，它们位于一个数据库系统之中，而且不依赖于什么独立的编程语言。它们都是些由“健谈者”组成的 MUD，目的是提供一个以聊天为主要活动的社会环境（尽管仅仅是在一个想象的世界之中）。

这些 MUD 类型的出现仅仅是各种变体的开始。每种 MUD 都发展出

了它的子类型，其中大多数都以首字母缩写方式命名，并且通常都以M开头。一些名称是基于mud的现实世界意义，并且尽管用大写书写，但并不全是对首字母进行缩写，例如：TinyMUDS的变体有MUCK（或TinyMUCK）和MUSH（或TinyMUSH），这些名称是mud（泥巴）的玩笑性的同义变体。然而，对于这样一个伪字母缩写，并不需要很长的时间就可引出阐释，MUSH在合适的情况下，就可解释为"Multi-user Shared Hallucination"。MUCK具有说明性的例子有比较晦涩的DragonMUCK、FurryMUCK和FuroticaMUCK，以及意思比较明了的Lion King MUCK和X-Files MUCK。[3] 还有
[174] MUSE、MAGE和MUG，似乎这种文字的创造没有尽头。如果可以使用通配符的话，那么整个MUD空间可表示为MU *。

MOO并不非常适合作为单词结束部分的缩写。MOO代表MUD Object Orientated（面向对象的MUD），对象指编入程序生成的对象（马路、家具、武器等），可在虚幻的世界被创造和使用。MOO最初在1990年由美国计算机科学家怀特（Stephen White）设计，现在还有许多MOO类型，像LambdaMOO（它是访问频率最高的虚拟世界）、MediaMOO以及彻尼（Lynn Cherny）所研究的人群ElseMOO。[4] 那些对MUD这一超级术语有着深厚感情的人通常将自己称作MUDder或MUDster；有些人则认为MOO属于不同的类型，于是通常会称自己是MOOer或MOOster。许多新词创造出来：MOOman、MOOwoman、MOOcode、MOOtalk、MOOsex等等。对于那些对这种交互方式非常不满的人来说，其可能具有的特征则是要毁灭（杀死）MOO（MOOicide）。就像一个人能够"mud"（I was mudding all night）一样，他也能够"moo"。根据最新统计，尽管MUD玩家年龄可能相差40多岁，并且随着更多的人了解并参与到这一媒体中，这一跨度将进一步加大，但他们之中的大多数是年轻人，年龄介于19～25岁之间，并且大多数是学生（他们能够使用免费的大学接入端）。[5] 在这里绝大多数参与者是男性，或自称是男性。

由于并不是所有的MUD都是通常意义上所说的游戏，所以对于那些活跃于其中的人如何称呼，就存在着不确定性：人们广泛使用player（玩家），但是对于那些不想与和游戏相关的词沾边的人，则不愿意使用这一称呼，而更愿意使用user（用户），尤其是在MOO中，因为这里并不存在争分
[175] 数、论输赢的比赛。我们必须将玩家（用户）和他们所创造的角色区别开来。角色是屏幕上的人物，拥有特定的名字和相关的描述；若干交替出现的人物（变体）可能由一个玩家所控制。在图形系统中，表现人物的图像随文

本一同显示，其中的人物通常被称作化身。玩家也可以出现在屏幕上——如果一个人不是作为所扮演的某个人物，而是作为场外角色（OOC，out of-character）继续进行着交互活动，我们就需要区别玩家和游戏人物。[6] 在屏幕外，可能会有人对玩家进行控制，我们可以简单地将他们称作"键入者"（typist）。偶然，键入者也会出现在屏幕上（比如，"Langman's typist is getting impatient"［Langman 的键入者正失去耐心］），但是，这种做法并不受到欢迎。尽管 MUD 有时会对使用的角色作些限制，例如，禁止使用异类，必须使用人，但总体而言，MUD 中的角色可以包括一切：人、类人猿、机器人、外星人、神话中的、机械的、动物的、植物的、无机的……MUD 中的高手可能会在不同的 MUD 中使用相同的角色名称（除了时间和智力上的压力外，一个人能加入的 MUD 的数量没有其他任何限制）。[7]

MUD 通常由系统管理员控制，其作用就像第 5 章聊天组中仲裁者所做的工作。对这些人的称谓有多种（巫师、编程者、修补匠、造物主、头领、执行者等）——本章使用巫师作为通用术语——这些人都是该站点极富经验的玩家，并且经常具有相当的编程能力。正是他们在设计问题、引入对象，通常还会调整游戏的进行方式。在 MUD 中具有经验和技能的玩家（用户）会被赋予较高的权力，在适当的时候就可升级为巫师。他们有相当高的技术水平，能够扮演训诫者的角色来对付那些不遵守 MUD 规则的玩家，查看是否有发送兜售、攻击性争论和哄骗信息（边码 52 及后）等情况存在，注意 ［176］
着站点来访者（guest）的行为。像聊天组一样，MUD 也意识到了礼节的重要性；但是在虚拟世界中，任何情况都可能发生，而不良行为也就有了更多的机会。例如，未经玩家允许私自窃听（偷偷进入某位置），或远程控制其他位置的角色，都是不良行为。在这里曾经发生过几起性骚扰事件。[8] 就像在聊天组中一样，导致延时增加的任何事情（像兜售，或使用并非必要的复杂命令）都被认为是不合适的。如果玩家多次违反，他们就会发现自己暂时不能使用自己的角色（被变成"蝾螈"），或者发现他们的角色能力被限制，甚至完全从 MUD 中被驱逐出去（被变成"蟾蜍"）。gag 命令（用来压制言论）也可供使用，玩家 P 使用 gag 命令让玩家 Q 向自己闭嘴，使玩家 Q 的信息不会出现在玩家 P 的屏幕上；当玩家 Q 还没有意识到玩家 P 的这个举动时，众多玩家累积送出的大量 gag 命令能快速地传达组中的厌恶情绪，不断地向玩家 Q 灌输通信受到孤立的感觉。

和聊天组一样，我们需要正确评价 MUD 组的规模。绝大多数 MUD 是

小型的，但是最大的 MUD 站点（著名的 LambdaMOO）有几千个注册角色，玩家数也有几百，尽管同时在线的人比较少，并且有迹象表明人数还在减少。彻尼的 ElseMOO 在任何时候都连接有三十个左右的用户，有时还会多连接大约一百个用户。[9] 不过，三十个交谈者绝不是一个小数字，在管理这种情形时再一次遇到了先前讨论过的语言复杂性。特别是滞后，在较大型组中是一个严重的问题；LambdaMOO 甚至会在屏幕上给出延时尺（lagometer）。彻尼有一个很恰当的评论："在 MUD 中抱怨延时就像抱怨天气：延时
[177] 影响了每一个人，每个人对此都有一些抱怨要倾吐。"[10] 每个人都在担心组规模的问题；由于人数的不断增长，一些站点目前对新角色的增加作了严格限制，因而这些站点不再受大众的欢迎（这就是为什么我在本书中未提及这些站点的原因）。同时，一旦 MUD 中的大多数玩家感到厌烦或转移到别的地方，MUD 就可能瘫痪。如果 MUD 组对于其成员的态度过于苛刻，这些小组的长期生存就会受到威胁。

尽管聊天在虚拟世界中无所不在——甚至存在于冒险游戏中——但是，我们不能将 MUD 看作是同步聊天组的一种（第 5 章）。存在于 Internet Relay Chat（IRC）等聊天组中的现实性仅仅是在线参与者作用的结果。除去了人就什么也不存在了。相比之下，构成 MUD 的现实性则独立于玩家。即使抛开键入者，他们所创造的虚拟世界仍将存在，只要服务器运行着，任何时候新来者都可进入，进行交互活动。MUD 世界是所连接的功能空间的数据库，根据 MUD 的主题来进行描述：它们可以是在城堡、城市、空间站、星球、马路、原野——或者，当然也可以简单地模拟普通房子中的一间，这些空间在数据库中通过文本的方式来描述。当你登录之后，你所处位置的描述就出现在屏幕上，就像下面这样：[11]

> 你现在正在 Zorb 星球 Langscape 市的中心广场，广场的中心有一个大型的建筑。北面有街战的声音。南面，你能找到许多销售最新武器的商店。

罗盘的方向是相对于计算机屏幕的：屏幕上方为"北"。通过一些普通的文本命令（如"向西"）或特殊的文本命令（如"去控制中心"），你能漫游于 MUD 世界。当你移动时，屏幕会显示出你当前的位置，你路过什么房
[178] 间。当你到达你的目的地，进入了屋子，屏幕上会告诉你屋里有些什么目

标，谁在这里。在下面这种典型的序列中，由控制角色 Langman 的玩家在首行键入指令：

> >Go to control center （去控制中心）
>
> You walk to the north ladder. （你走向北边的楼梯）
>
> You climb the ladder and enter the outer office. （你爬上楼梯，进入外间办公室）
>
> You cross the office and enter the control room. （你穿过办公室，进入控制室）
>
> You see: （你看到：）
>
> A box of tapes （一盒录音带）
>
> A tape recorder （一台录音机）
>
> A bunch of bananas （一串香蕉）
>
> A half-eaten copy of the *Journal of Linguistics* （破损了一半的语言学杂志）
>
> Doc is here. （Doc 在这里）
>
> Prof is here. （Prof 在这里）

扮演角色 Doc 和 Prof 的玩家会看到下面的信息出现到他们的屏幕上：

> Langman arrives in the control center from the office.（Langman 从办公室到达控制中心）

Langman 可以对屋中的其他角色说话，也能"听到"那些角色在说什么。他还可以使用 whisper 命令与同一屋中的某一角色私语。他不能听到其他屋中的说话声，但是他可以使用 page 命令和那里的某个人谈话。一些 MUD 还允许使用 mutter 命令，除了一个游戏者外都能看到。并不是每个人都喜欢这种排斥性的指令，一些 MUD 反对使用它们。通过键入合适的命令，玩家也可以弄清每个人的身份；这是通过调出数据库每个玩家的自我描述来实现的。因此，如果某个人想知道 Langman 是谁，他们可以键入下面的指令，即可得到相应的回复：

> >look langman （看 Langman）

A 7-foot robot who has been programmed to speak all the world's languages. He always wears a yellow hat and coat. He travels the world looking for monolingual people so that he can teach them a second language.

He is charged up and ready for action.

He carries:

A mobile phone

A case containing dictionaries

A set of calling cards（一个7英尺高的机器人，通过编程，已经可以说各国语言。总是头戴一顶黄色的帽子身披一件黄色的外套。他巡游世界，去寻找只会一种语言的人，然后就教给他们第二种语言。他已经充好了电，准备行动。他的装备：一部移动电话、一个装有许多字典的旅行箱、一盒名片）

[179] 在任何给定时刻，你都能键入命令来查看角色所拥有的物品清单。这一点在游戏中很重要，因为玩家要经历各种的困难险境，为此，需要获得武器、珠宝、头颅、食品或者沿途的任何东西（还有积分点）。根据MUD类型，玩家可增加新的房子、目标、场景甚至新的命令类型，这样站点显示出很大的不确定性。典型的命令有"@ who"，找到另一个已登录的游戏者；"@ where"，查看一个游戏者的位置；"look"或"examine"（后跟房子、人或对象的名称），了解相关描述；"get"、"hand"和"drop"，操作对象；"go"、"@ join"或"teleport"，控制角色的移动。还为加快键入的速度而约定了一些缩写命令。

在因特网中可能没有什么其他领域能提供如此富于创造性、古怪而富于想象力的表达了，而本书将MUD单独拿出来讨论的重要原因就在于这种情境可能会产生一种颇具特色的语言类型。或许最终会证明在因特网应用的历史中，MUD只是极为短暂的一段，但是在因特网推动语言的创新性方面，MUD还是提供了一个极富魅力的例子。尽管一些MUD与同步聊天
[180] 组实际上具有相同的目的，但是MUD存在于一种虚拟的世界之中，这一简单事实足以促使它使用非常不同的语言。MUD所使用的技术绝不可低估：要成为一位优秀的MUD玩家，是需要花费一定的时间的，并且一些MUDder用了几个月或几年的时间来磨练他们的技术（原则上，MUD的"构建"永远不会停止，每时每刻，任一时区的任一个人都能够将其向前推进）。相应地，随着这一媒体变得更加"专业"，语言约定将变得更加制度化和复杂化。

在这一章，我不准备评论 MUD 与聊天组共有的那些会话特征，而是强调那些不同之处。例如，MUD 和聊天组一样都有与轮流交替相关的通信问题，但是，MUD 中有一些新的问题是聊天组所未涉及的。对于这个通信过程，这里要作的阐述要比前面章节更加详细，如此做的原因，部分是由于人们对 MUD 这一因特网情境了解得很少，也由于我们很难得到这方面的数据样本。

这里存在两种主要的通信模式：saying（直接表述）和 emoting（夸张表述）。[12]可以通过下面这段会话摘录来解释直接表述，假设一段对话发生在由我操纵的 Langman 和控制室中其他人所操纵的其他角色之间。为了让我的角色说话，我可能键入：

> say hello

这些语句会出现在其他人的屏幕上：

Langman says "hello".

他们然后会答复我。

Prof says, "good day".
Doc says, "Where the hell have you been?"

如果我想挑选这些角色中的某一个，我可能键入一个指向命令，如

> say Prof hello

在其他每个人的屏幕上出现的将是：

Langman [To Prof],"hello".

当然操作 Doc 的游戏者此时会很惊讶地问我为什么没和他打招呼——无疑，其原因和游戏的先前某个状态相关。

通过通信中的 emote（夸张表达）或 pose（摆姿势）的方法，玩家就使角 [181]

色拥有了动作、情感、反应、姿势、面部表情等。尽管并不是所有的 MUD 都使用这些方法，但是一旦被使用，就会成为该 MUD 的一个主要特征。比较典型的是一些带有第三人称单数现在时动词的语句（尽管在一定的情况中会发现其他的时态）。[13]例如，向我的角色发出命令：

> emote salute（salute，敬礼）

则在别人的屏幕上出现下面的语句：

Langman salute.

而在我自己的屏幕上，软件将信息改变成合适的人称：

You salute.

相似的，我作如下表达：

我键入	别人看到	我看到
> look puzzled	Langman looks puzzled	You look puzzled.
> pick up the journal	Langman picks up the journal.	You pick up the journal.

一些动词在情感动作的表达上尤其常见：彻尼在她的小组中记录了 smile、laugh、wave、greet、grin、bow 以及 nod 的使用频率。[14]在这里，对可能存在的所有社会的或认知背景都可被找到，比如 hug、guess、think、glare、poke 以及 kill。其他含有对进行状态进行描述的语言类型也有相似之处，像广播解说和过程描述（比如在烹饪菜谱中）。但是，情感动作表达能够完成一些解说所不能完成的任务，下面这些说明了这一点：[15]

Ray can't remember
Ray could swear he picked it up...

[182] 这更大地推动约定沿着意识流描述的方向前进。情感表达的反馈作用

也是重要的,不仅可以通过传统的动词来表达("X agrees/nods/grins"),而且,也可以通过特有的单词形式来表达:

Largo hehs. [says heh]
Jon acks. [acknowledges]
Anthony ohboys.
Pete actuallies.

词类会话实例有最好的先驱:"grace me no grace, nor uncle me no uncle"(《理查二世》,Ⅱ. iii. 86),虽然将副词用作动词、感叹词用作动词颇为大胆。

这种交互活动所伴随的直接表述具有高度的通俗口吻,而夸张表现这种叙述类型则给了其一些文学味道。类似下面这样的文字剧,一则老套的文学描述,一段对话插入语,一个略带人为的附加结构并不少见:

lynn says, "leggo my Lego Tom."
Bunny eyes Ray warily.
lynn [to Penfold]: hrmph
Ray puts the annoying electronic bell in the Christmas tree.

这些节选自彻尼研究的ElseMOO组。[16]惯用语"eye warily"(警惕地注视)就是一个夸张表达,它源于ElseMOO的玩家,后来为大家所理解,成为ElseMOO会话习惯用语中的常见部分("X eyes Y warily","X eyes himself warily")。他们基本上将其用作一个不安的信号,让其他人知道在他们刚才的话中含有一些暗示或反语。这种方法在文学隐喻类型中较常见,类似的也能在Tom Swifties和其他自嘲的幽默语言剧中找到。[17]其他MUD也创造了自己所喜爱的词语和表达,尽管证据并不明显,但这些词语和表达就像是特定组的身份标识。中性代词,比如斯皮瓦克(Michael Spivak)所发明的那些:e、em、eir、eirs、eirself、eirselves在一些组中被谨慎地使用,而在另一些组中则不允许使用。由于在彻尼所作的研究中,这方面的内容比较缺乏,所以我们确实不清楚一个特殊的用法是如何产生的。例如,MUD是如何使用动作堆砌(Ray nodsnods Shelley, Pete waveswaveswaves)的?对此,我们并不了解。 [183]

作为一种将交互的活动场景摆到人们面前的手段,夸张表达是非常重

要的——它为直接表述提供了非语言环境。但是,它使第5章所强调过的维护谈话一致性的任务更加复杂。就像在聊天组中一样,在这里,若干谈话可以同时发生,时间异常随处可见,多线索(边码137)也极为普通。但是在MUD中,由于直接表述的线索需要,必须将夸张表达与其相应起源联系起来。在下面的例子中,我们并不能即刻明白Techo是冲着Prof笑,还是冲着Doc笑。到对话结尾处,可能引起的模糊性更大了,以至于Doc必须写明他的话是向谁说的。

Langman says, "I' ve given the tapes to Prof." (Langman 说:"我已经把磁带给Prof了。")

Prof blinks. (Prof 眨了下眼。)

Doc waves at Techo. (Doc 朝 Techo 挥手。)

Prof says, "I didn't get them." (Prof 说:"我没有拿到。")

Prof says, "where did you put them." (Prof 说:"你把它们放哪里了。")

Techo laughs. (Techo 大笑。)

Techo says, "sorry I'm late." (Techo 说:"对不起我迟到了。")

Langman says, "in the fridge." (Langman 说:"在冰箱里。")

Prof looks horrified. (Prof 大惊。)

Doc says, "it's the best place." (Doc 说:"这是最好的位置。")

Prof grins. (Prof 大笑。)

Doc [to Techo]: don't do it again. (Doc [对 Techo]:不要再这么干了。)

为了减少轮流顺序所产生的问题,一些MUD(像聊天组一样)引入了讨论策略——比如由仲裁者控制的队列,对于主题的提示,表达发言或离开该
[184] 区域渴望的标识信号(比如:举手或完成之后说done)。用户们自己也建立了合作约定。他们并不打算让单个消息表现多个主题(这不同于e-mail)。由于他们明白消息的大小完全是由用户自己决定的(在信息送出过程中间,不会有打断,并且也不会见到反馈:边码30),所以他们经常会将他们的信息分成更短的话,比如:

Langman finds the situation bizarre.

Langman has never seen anything like it.

Langman believes Doc should apologize immediately.

或

Langman says, "The situation is bizarre."

Langman says, "I've never seen anything like it."

Langman says, "Doc should apologize immediately."

当然,总是存在着其他用户会在上面某两项之间插入一条信息的危险。因此,需要使用进一步的约定,发出信号告诉别人一个更长的信息马上就会到来。玩家想要发言,会用 well 引起大家的注意。如果 Langman 以下面语句开始

Langman says, "Well..."

每个人都会明白 Langman 有话要说。另一个谈话约定的例子是彻尼在 ElseMOO 中所遇到的"脱离(lose)常规"程序。[18] 当两个用户以同样方式对一个特定问题作出回复时,会产生这种情况。P 的回复已到达屏幕上,而 Q 仍旧在键入着她的发言。Q 明白她的回复不再必要,于是她不再劳神完成她的回复,而是用"lose"结束了它。然而,她的这则消息还是到了小组中,这或许只是自动完成的,或许是为了让别人知道她也参与了活动。传到 [185]
Langscape MUD 中的例子会是:

Langman says, "what was the name of that book Chomsky wrote in 65?"

Prof says, "Aspects of the theory of syntax."

Doc says, "Aspects of loses."

与此类似的一种情况是,在面对面交谈时,两个人同时说话,一个人作了让步,让另一个先说("Sorry—you go ahead"[对不起——你先说])。

在 MUD 信息的正文中,可以见到与聊天组或其他非正式网络语言情境非常相似的语言形式和结构,例如,玩家使用通常的缩略形式(gonna,

dunno, wanna, usta ['used to'], sorta)、缩写(BBL、BRB、LOL 等:边码 84)和堆砌而成的音效词(areee, mmmm, arrgh)。但是,当我们回过头来将 MUD 信息作为一个队列来看时,又会找到若干不同之处,尤其在那些使用了夸张表达的 MUD 中。直接表述和夸张表达过程中的持续变换产生了 MUD 文件中最富特色的语言特征:人称切换。直接表述的说话中的第一、第二人称与类似解说的情感表达中的第三人称之间,有一个特定的切换,就如下面这个例子所展示:

Langmal says, "I'm sorry."
Doc looks at Langman suspiciously.
Prof says, "Never mind, there's plenty of time."
Doc says, "Well, five minutes."
Prof grins.
Langman drops the journal.
Langman looks suitably ashamed of himself.

在夸张表达中使用第二人称代词会产生意义模糊,应该加以避免。如果屏幕上显示"Doc looks at you suspiciously",玩家(在屋中会有许多玩家)不能确信他们中的哪一个是特定的接收者。

[186] 将计算机所生成的信息加到直接表述和夸张表达的混合体中时,就会发生相似的风格并呈。尽管直接表述和夸张表达有不同之处,但由于他们都普遍存在非正式语气,并且完全可脱离标准英语规则的约束,两者就联合在了一起;就拼写、标点、大写和结构来说,计算机所生成的各项使用的是相当正式的标准英语。尽管人们通常会努力摆脱标准英语的影响,但是,事实上这种影响是无处不在的。甚至在直接表述中,MUD 的玩家也会显示强烈的标准通信意识。事实上,就像在聊天组一样,整个虚拟世界从来就不存在"怎样都行"。这里严格地存在着戒律,玩家们对其都很敏感。一个玩家想要受到欢迎,使用富于合作的语言表示是其必要条件。如果某个人所键入或拼写的话语大量出错,就会受到其他用户的责备,甚至玩家本人也会自责,就像下面这句话:I just lost my fingers, I'm a lousey [sic] typist。

MUD 语言给人的最深印象就是风格的多样混合——这并不怎么让人感到惊讶,因为 MUD 已经可实现多项功能(从冒险游戏到探险计划、严肃

讨论、藐视法庭和闲谈聊天)——[19]以及他们时不时所表现出来的对所要发展的独特特征的明确关注。对小组的规模大小,MUD 有不同的喜好:一些 MUD 喜欢有较多的玩家,构造一种社交晚会的氛围;另一些人则希望它们的规模较小,认为人数众多会包含太多的杂质(兜售信息)。一些组通过进一步分解小组来处理玩家众多的问题——一些人离开,进入另一个房间中,或者彼此之间更多地是进行耳语。另一些组认为这种实践是反社交的。小组所使用的风格也在很大程度上依赖于同时想要交谈的人的数量。彻尼发现,如果一分钟内有六人以上在一起讲话,那么每分钟的有效单词数就会减少。[20]玩家们每分钟会使用更多的话语,但每句话中的有效单词数会较少。 [187] 正如彻尼所说,这是因为人们在键入自己的信息的同时不得不去读其他玩家的信息,他们读的越多、想的越多,所作的反应就越多,那么他们用来写信息的时间就越少,情况就是如此。再说,当许多玩家同时发送短消息,屏幕就会滚动得非常快。尽管我对彻尼关于 TinyMUD 中交互活动的评论印象很深,即"要是打字的速度足够快,你就能够在做微积分作业的同时,虚拟做爱",但是就我看来,那些为了研究或从事某项工作而加入 MUD 的人似乎工作起来会很艰难且需要很大的耐心。[21]

在网络语言交互表达的简洁方面,MUD 也有很大变化。一些组发展了一种简洁的表达模式,他们的话语仅仅出现在屏幕的左半边,并且很少使用占屏幕整行宽度的语句:对于"Gloria"日志中的一个 100 个语句样本(其中不包含"X says"这种公式化语句)[22],平均每行仅仅 4.75 个单词,有三分之二的信息少于 5 个单词——这完全可以和同步聊天组中的短句长度相比较(边码 156)。另一方面,与"Gloria"同站点的其他两个样本显示了一组更为宽松、更为散漫的直接表达:"Black Rose"平均每个句子 8.7 个单词,"Classic Fiasco" 平均每个句子 7.68 个单词,它们也显示若干 20 个字长的句子。[23]间接表达(夸张表达)也是这两组样本的一个重要特点(Gloria 则没有),并且这两组样本表达的也类似,其范围从简洁语(例:Daydreamer smiles)到繁琐的句子(例:Zed goes off to @recycle his one room in Classic in token protest. He didn't used to have any objection to the management there.)。上面例子中多于一个句子的使用值得我们注意,它说明了夸张表达的结构可能会是多么松散。事实上,当说话者不能控制他们的观点时,这种松散的结构就变得很普通。下面这个例子来自"Classic Fiasco",玩家在同一条信息中,从第三人称变成了第一人称: [188]

Mizue points out that people on two sides of the Bruce-bashing are doing things which affect others, too. Maybe you aren't_ obliged_to keep your stuff around, but I'd suggest it's at least impolite to just zap it to satisfy an opposition to Bruce4 when the users of the Mud are also affected.

很可能消息越长,主题越重要,玩家所投入的感情越多,对表达约定所给予的关心和注意就越少。当然,这些因素在不同的 MUD 之间,以及在 MUD 内部,各不相同。

有一些迹象表达了人们对表达经济方面的关心。例如,功能性词通常都作了省略——介词(例:John waves Sandy)、系动词(例:Mike happy)、助动词(例:Rick getting there),有时省略的还会是一系列的功能性词,使话语呈现一种混杂性的特征(例:Penfold bad mood)。然而,进行省略删除并不仅仅得到一个更快的打字速度。这种省略可以更好地看作是方言特征,由于小组成员之间相互配合的紧张压力,使这种特征得以形成(边码 147)。对打字的节省并不是事情的全部,这一点我们很容易从夸张表达的结构(夸张表达经常使用相当复杂的表达)和类似 onna ("on a")及 atta (at a)这样的例子(实际上并没有节省按键)得到验证。另一方面,任何加快键入速度的方式都会得到人们的欣赏——只要能减少因过度疲劳而引发的危
[189] 险。[24]一个例子是 s/ 约定(参考边码 90),它采用格式:s/旧字符串/新字符串,以纠正某些类型的打字错误,例如:

Langman: you should have given me a week's notice.
Langman: s/week/month

意思是"用 month 来代替前一句子中的 week"——这样就避免了再次键入整个句子的麻烦。如果 Prof 感到即使一个月也不够,那么他可以补上一句:

Prof: s/month/year

然而,这一约定绝对没有广泛使用开,因为它要求一定数量的编程

知识。

各个 MUD 之间用法的不同，一定程度上反映具有严格的排他性特征的各小组之间所存在的同步方言的差异。每个组都有其喜好的俚语、礼节性语言和其独特的命令。夸张表达的使用与否是一个主要的方言分界线——我建议我们称其为 isocybe。[25]表情符号的使用与频率则是另一条分水岭。但是，这些差别也反应了语言的变化。在 ElseMOO 的对话中，连续多次地提及"how things were"（过去情况如何）——MUD 组的语言历史，某些过时的用法，小组行话的起源，老笑话及老故事等等——并且在基于计算机的聊天情境中，对语言的元讨论似乎非常普通。事实上，对一个组来说，审视自己并且开始谈论它谈论的方式是一个非常典型的方法，尤其在缺乏现实内容的时候更应如此。当听着这些历史的时候，其中一个反复出现的主题是一个 MUD 区别于其他 MUD 的程度，以及在这个过程中所采用的新的语言约定。[26]

MUD 特有的语言定位在其对语言游戏的喜好中体现得最为明显。所有的组都有语言游戏，但是一些组会比另一些组游戏更多一些，并且一些组 ［190］
会使用更多的特色语言——例如，使用并不常见的 ASCII 符号，或者卡通表情符号序列。无论一个 MUD 设计出什么样的规则，这些规则都将会变形和违反。像 ElseMOO 这些非常依靠情感表达的 MUD，会通过对规则的违反展开游戏——彻尼找到若干附带情感表达的例子，以及被称作"空夸张表达"（null-emote）的例子，[27]在那里，角色故意违反谈话规则：

Lenny says, "what's weird?"
Tom

（换句话说，就是 Tom 是超自然的。）这多少有点像改版的"敲敲门"（knock-knock）笑话。

Knock-knock
Who's there?
Doctor.
Doctor Who?
Oh, you guessed.

就像诙谐风格各有不同,一个 MUD 也可能会对其他 MUD 中的它认为幼稚的方面大加批评。

6.1 一个进化着的世界

MUD 运行在一个神奇怪异的爱丽斯式世界中,这里什么事情都可能发生。玩家们可能会发现他们正在做着一些逻辑上几乎不可能的事情。比如,玩家 P 告诉大家他吃了一块巧克力,同时,玩家 Q 决定吃同一块巧克力,并且告诉大家他做到了;人能够被杀死,然后一而再地重生;对象可能会改变大小、形状以及颜色;时间旅行和瞬间传送变得司空见惯。随着不相容事物的并存成为可能,相关的语言越来越不受传统的语言模式所规范,使那
[191] 些在现实世界被质疑或不能接受的语言变得合理。[28]这是一个存在"无色的绿"、"狂怒地睡"的表达方式的世界。并且,"角色扮演"进一步使 MUD 交互活动远离现实。"匿名"允许玩家使用各种各样的夸大之辞和欺骗之语(边码 50)。

随着虚拟世界里文本内容的越来越少,图形表达正在取而代之,它们或许正越来越接近现实生活,因此对所使用的语言加入了越来越多的约束。文本媒体可能会对"无色的绿"很冷淡,而图形媒体则不然。因此,我们应该注意到,就像其他网络语言情境一样,MUD 已经开始向一个多媒体空间发展。一些网站已经具有非同步交互和电子邮件,使用存在于数据库中的信息。邮件列表用来交流常规信息、发出请求以及组织投票。这些新选择有人欢迎,同时也有人反对。例如,非同步发送信息使更多的玩家有更多的机会进入到小组之中;然而,对于那些认为 MUD 经历只能是实时的人来说,它是一个文化问题,而非技术问题,如此的扩展可能会被认作异端。

一般来说,虚拟世界中的语言就像聊天组中的语言一样,研究起来是困难的,而早期的语言研究中对于非正式面对面会话的研究也有过类似的困难。许多 MUD 并不会为了存储他们的交互活动而费心思(这是研究该媒介的历史之所以困难的原因之一),即使他们作了存储,这些信息也很容易被修改。在本章的研究过程中,我所找到的一些日志都在不同的方面作了净化处理,删除了可能比较敏感的信息。这样,要获得可靠的样本,隐私这一问题就不容忽视。在近几十年来的大量语言学统计中,此类问题得到很
[192] 好的表述;如今每个重要文集中都包含了大量的谈话数据,同时,使用合适的措施对匿名加以保护是现在比较常用的方法。[29]然而网络语言会话的研

究刚刚开始,还有很长的一段路要走,参与者对其会话的"所有权"都很敏感,研究者也对这些敏感性是否应该得到尊重而感到苦恼。彻尼比大多数人更为苦恼,她指出游戏者本人也不能确定他们所处情境的状态:[30]

> 要想对 MUD 文化充分了解,就要了解 MUDder 在面对他们的文本时所存在的矛盾心理,这些文本处于言语的瞬时性和文档的持久性之间的不稳定状态。

问题的核心似乎在于这样的文本是否是公共数据。一方面,有人会声称,通过将你的文本放到一个无数你不认识的人都能看到的屏幕上,事实上你给出了一个有效的公共论述,这些论述已经通过相应的确认,能够像使用其他公共声明(比如报纸上的文章)一样使用。根据这个观点,在不超出"合理引用"约定的情况下,我可以对谈话作节选,而不需要首先得到允许。另一方面,因为 MUD 玩家认为自己属于虚拟社区,所做交互的玩家有时也是相熟识的(或者,至少他们的角色如此),时常涉及的主题本身就带有隐私性,于是,玩家普遍认为他们的话语是私人的,应该受到尊重。根据这个观点,在引用这些语句前,我应该取得所有参与者的允许。

对语言用法的统计长期都使用了这两种处理方式。因为一些环境非常公开化,涉及人数众多,所以我们不可能控制集中于个体上的许可流程,得到机构的许可应该是足够了。我记得 20 世纪 60 年代,有一个关于英语使用调查的讨论,其中谈的就是关于在使用一则板球广播解说时,如果必须征 [193]
得"参与者"的同意,我们得找谁。调查结果告诉我们,我们不仅要获得解说员的许可,还要有节目制片人、制片人所属部门领导、在解说中提及的板球队员及任何偶尔提及的人的许可,甚至还有所提及的任何已故之人后代的许可!考虑到这种语言描述的有限目的,获得 BBC 的许可是一个理智的方法。另一方面,私人记录的三四个人之间的谈话,像戴维和我为《高级会话英语》(Advanced Conversational English)[31]所作的记录就需要得到每个人的许可,还要有合适的方法来保护匿名者(比如使用同音词的方式来代替所有真名)。

MUD 情境则极不稳定地介于这两个过程之间。这并不是因为作为口语或文字的文本呈现不确定状态——因为在书写媒体中有完全同样的考虑(例如,非正式书信的抄录)。这也不涉及主题的隐私:我们必须将个人数

据和私人数据区别开来。私人数据可能是并非某人特有，个人数据可能是完全公开的（就像在墓碑上的碑铭）。[32]确切地说，MUD涉及键入者/玩家/角色之间的区别，并且考虑到整个情形的匿名和虚拟性，我们还须考虑这里的内容是真实的还是虚构的。我记得曾经有人在一个讲座之后问伯吉斯（Anthorny Burgess），如果因为他在自己的小说中"他所说"的内容，有人攻击他，那将如何？伯吉斯回答道："我什么也没说过；那些都是我文中的角色说的！"这里也一样，如果我戴维・克里斯特尔作为elfonaut "Davidia"加入MUD，难道我应该为我的角色所说的话负责吗，我有什么理由去批评那些未经我允许就使用了那些话的人？如果某个语言学家后来通过MUD（就像彻尼和她的游戏伙伴做的）或者通过电子邮件联系上Davidia，要求该角
[194] 色允许这个语言学家引用他的话，在Davidia说了不可以之后，如果仍有某些人作了引用，那么作为唯一的键入者戴维・克里斯特尔能因此抱怨吗？人种学家们非常熟悉这些远远超出语言学范畴的问题，彻尼在她的最后一章详细讨论这些问题；但是，MUD的最新发展以及在小组之间和小组内部的许多不同态度表明，问题绝对没有被解决。基于以上原因，考虑到语言网络空间正在表现出来的本质特征，在本章中作进一步的更深层的阐述时，我引用了自己的角色，而没有使用在线日志中的内容（其中大多数迄今已经有十几年之久）。

指出MUD与其他网络语言情境的差别曾经是可能的，而MUD数据对于这种差异的概括并不是一个坚实的基础。我认为MUD中已经产生了一种语言，它具有明显的灵活性，但由于大量个体差异的存在，标识这种语言正在形成的特征并不清楚。除非我们能有更多无争议可公开使用的材料，否则解决这个问题是困难的。考虑到新的技术（第8章）提供了更强大的通信手段，一些评论员已经在对基于虚拟环境的文本可能会消亡感到惊讶，于是，这一问题将永远不会得到解决，而本章的主题将在因特网的发展过程中成为一个蓄意的历史逸文，来显示当人们为了满足自己的兴趣和需要而改变了一个新媒体时，在语言方面将会发生什么。下一章中将有一个非常不同的情境，在那里我们所遇到的数据都是绝对公开的，几乎不缺少什么说明性材料，该情境的未来也是确定的：万维网。

第7章 万维网语言

“在我眼中，万维网就是潜在连接在一起的一切。”这一由万维网的发明者伯纳斯-李在其自传性书籍《编织万维网》(1999)第一页中作出的评述提出了因特网的这一元素的特性，却歪曲了“情境”这一概念和与之伴随的另一个概念：一“种”因特网语言。毕竟，任何语言从整体上说都是这个“一切”的一部分。万维网成为一面有效地表现我们语言世界“书写”特点的镜子。人类大量的栩栩如生的可视语言生活已经呈现在那里，同时存在的还有我们声音生活的一部分。[1] 那么我们能给出万维网的相关语言特征吗？ [195]

这里，“书写”一词涉及书面语言(与口头语言相对)的各个方面，这里的书面语言包括由打字机生成的文本，手写的文本(包括书法)，以及印刷而成的文本。“书写”所包括的超出了一篇文本的直接视觉映像，如通过特定的排版和图形设计而展现在屏幕之上；它也包括了语言拼写整理系统(主要是拼写、标点和大小字母的使用)中所有的特征，同时也包括了能表现出该通信媒体并不是“言语”媒体而是“书写”媒体的明显的语言和词汇特征。由于目前技术的缘故，大部分的万维网文本不可避免地需要被打印出来，以供直接浏览。尽管万维网文本可能模仿了机打文本(由打字机所产生的文本)，并且许多打字机时代的风格也对字处理时代产生着影响，但是它们并没有相应的关系，实际上机打文本属于前电子时代。手写文本在万维网中存在的范围很有限，因为它只能通过使用特定的软件包才能实现， [196]
对大多数因特网用户而言，并没有什么实用价值。但是，打印表现形式正在激增——尽管目前在字体的使用方面，要比传统纸张印刷有更大的限制，但是，通过多元化地使用颜色、动作、动画等，它的通信的选择度变得非常大。即使是万维网极小的一部分都能展现出万维网中语言范围的宽广。从理论上，可以认为任何已书写出来的东西都可以在万维网上得以展现；并且，实际上，其中相当大的一部分已经以数字图书馆的形式，通过电子文档和数据服务的方式来实现。[2]

用几分钟时间浏览一下万维网，我们就可以看到图形语言生活的每一

个可能的方面。这里会有大量被截断的线性文本（*interrupted linear* text）——即文本是沿单向的言语流阅读的，只是被一些有助于理解的约定方式所中断（主要是使用单词之间的空格以及将文本分成若干行或若干屏）。[3] 这是书写语言所使用的一个常见方法，它对万维网的支配作用和它对其他书写媒介的作用并无二致。但是，这里还会有大量的非线性文本（*non-linear* text）——文本能够以多维的方式被阅读。按照非线性的观点，文本行并不以固定的顺序来阅读；阅读者的眼睛在页面上移动的方式仅由阅读者的兴趣和设计者的技巧决定，于是，网页中的某些部分成为注意的焦点，而另一些部分则完全不会被读到。为大量各种价格的产品作广告的网页就是一个典型的例子。在万维网中，许多网页有一些区域用于特定类型的信息，通过一定的设计（使用颜色、快闪、动画以及其他方法）来吸引注意力，
[197] 并且扰乱一切在屏幕中以传统方式阅读的过程。在一个典型的进行销售的网页中，许多位置都在极力吸引我们的注意（查找、帮助、购物车、主页等等）。超文本链接（看下面）这一体系概念可能是对线性浏览最根本的挑战。

但是，还有一些其他类型的图形组织方式。例如万维网显示了许多种列表——信息队列，根据一定的原则进行排列，有明确的起始站和结束点——如：价目表、饭店的菜单、电影目录、唱片目录。由于整个搜索引擎响应查询的语言组织基础就是以列表的形式给出查询结果，所以似乎列表这一组织方式天生就是万维网的组织结构。矩阵排列方式也经常见到——语言、数字或者其他信息以行和列的方式来组织，可供垂直浏览和水平浏览。矩阵排列方式能在各种技术性的出版物以及有关体育记录或个人体育成绩的站点找到。还有一些树状结构，比如著名的家谱树形图，当需要清楚地识别相互联系的两个或多个可选对象，或者需要显示一组相关对象的历史情况的时候，就会大量地用到这种树形结构。当然在电子文本上下文中，整个树形结构可能不会在单个屏幕上看到，只有当用户点击屏幕上的相关“热”点的时候，树中的不同路径才显现出来。

在图形方面，万维网要比现实世界中的任何书写领域更加折衷。如果我们观察一下书写表达的纯语言特征（边码7）——拼写、语法、词汇和论述的其他特性（信息在文本内部得到全局组织以使这些信息显得连贯、富于逻辑性和相关性等的方式）——就能看到同样的折衷思想。无论我们在基于纸张的世界中遇见什么样的书写语言，其语言特征都能在万维网中找到
[198] 电子的对应物。我们知道有关法律、宗教、新闻、文学及科学的文本是最主

要的文字表达类型。它们进一步还分为众多子类，比如，在宗教标题下，我们能见到大量的对礼拜仪式的描述、对宗教仪式的描述、祈祷词、经文、布道、教义和个人的非誓言性的信仰。所有这些子类都有明确而鲜明的语言特征，并且所有这些风格类型都能在万维网中找到。如果我们访问万维网站点，[4] 比如不列颠图书馆或美国国会图书馆，调出他们的目录，我们在这些站点所找到的和我们实地到伦敦或华盛顿的那些对应地方所见到是完全一样的，甚至两种情况下特定的拼写和标点约定也一样。万维网包括的内容既有大型的数据库，又有个人发布的"主页"，给出了从最专业人士到缺乏语言和图形天赋的个人各个不同的设计者所发布的所有作品。于是，它公然反抗了设计的一般化。所有这些都是明显的，但是其中有一要点需要指出：就链接网页所呈现的万维网的语言特征来看，万维网和那种已经在基于纸张的世界中所"显现"的书写语言是相似的。大多数情况下，我们在万维网页面中所见到的是一个熟悉的语言世界。如果我们希望找到因特网的不同之处，新颖之处乃至独特之处——或者希望找到语言即将死亡的理论依据（边码1）——在这里都只能是徒劳的。

但是，在这里确实有独特之处存在。如果万维网有一面映照我们的语言特征的镜子，那将是一面扭曲和放大的镜子，它提供了新的约束，也提供了新的机会。首先，它具有约束性，因为语言显示在显示屏幕所限定的物理范围之内，并且受到用户控制动作（滚动主要是在垂直方向上的，有时也有水平方向上的）的牵制，而这是我们先前并没有真正遇到的（尽管古代和中世纪的卷轴文书也有相似的困难）。纵向滚动必然会扰乱我们对文本的感知、注意、同化和记忆能力。横向滚动情况更糟：如果浏览器不提供单词自动换行的功能，每行要显示150个单词或者更多，这样要保证连续行之间阅读的连续性就非常困难。[5] 与此相似，我们都普遍有过下面这种痛苦经历：屏幕上充满了一种字体未被截开的文本，或者屏幕上信息的排版相当复杂，满眼看见的都是零碎的片断，这些都使我们不能轻易地消化信息内容。任何曾经试图将先前出版的书籍放于万维网的作者都知道，如果不经过重新布局和设计，这些书是不能转化为屏幕上的内容的。[6] 随着我们将心理语言学方面的能力由纸张转而应用到电子媒体，我们需要通过研究来确定在这里起主要作用的因素是什么，考虑具体的应对方式。因为并不是一切都能容易地得到转换，我们需要设计可替代的手段来转换原本是由传统印刷媒体来表现的对应内容。例如，我们在万维网中见到的字体类型仅仅占现实 [199]

世界可用的上万种字体类型中的一小部分。尽管原则上并不存在对排版的限制，并且许多在排版设计方面颇具创新性的网站已经存在，但是在日常的实践过程中，由于无数的万维网新手相信电子生活只能通过用"Times New Roman"字体表达才能看到，所以许多网站经常展现给我们的是在排版与设计方面令人烦躁的千篇一律。普林(Roger Pring)支持进一步扩大因特网排版方面的选择范围，他说：[7]

> 你能想象一个仅以一种字体作为全部通信的工具的世界吗？当你看到你的超市会员卡的外观和结婚请柬的外观一样时，你会满意吗？……而计算机的工作使重复地使用同一个外观集合变得很容易。

许多用户选择了"容易"，而结果是无数站点呈现给读者的都是那样单调而乏味的外观。

[200] 无论是什么样的主题，屏幕的大小都会对所使用的语言类型产生一个重要的影响。对于这一点，有关计算机媒体通信体例的指南有明确的说明。就像我们在第3章中见过的(边码74)，比如《连线》的指南，对于万维网风格有如下叙述：[8]

> 不要期望万维网会提供给你什么精美的散文，你只能见到由150个词组成的奇遇和戏剧性的故事。文本必须辅以清晰的界面设计和图形。要考虑使用精采的广告，而不是长篇大论。要考虑轻松活泼的极易显示的篇章，要考虑缩小体积——裁去那些比较散漫、贪婪、庸俗的文字行。要考虑与众不同的意见或观点。

作为关于万维网页面的经验性陈述，这仅仅是显示了一些有限的"既有现实"；但是，作为对实践的指导，人们广泛地接受了这一方式。由于许多屏幕要同时显示多达三十个的功能区，每个区域最先显现于屏幕上的文本描述都将不可避免地被减小——通常是一个三四个单词的标题或10～20个单词的简短描述。站点主页就反映了这种趋势。例如，一个摘自BBC、CBN及ABC等经过设计的站点的100条新闻报导样本显示了这些分段都极短，平均25个单词，并且通常仅为一个句子；其中只有一个段落的长度达到50个单词。即使某些与新闻无关的特殊设计的站点(比如介绍教育课程或贸易会议)，其显示材料的方式也都呈现出一种新闻表述的特征。

另一方面，一些只是再现了那些原本基于纸张的文章（像政府报告、学术论文以及报纸文章的电子版）的站点极大地脱离了任何连续性的主张。据阅读者说，这些网页阅读起来更加困难，但是日常经验表明，正是这些网页在万维网网页中占据着相当大的比重。

万维网也深深地改变了传统书面语言的一些特征（边码 25）。特别是 [201]
传统语言的静止特征不再成为必然，因为使网页滚动的软件和技术能让文本在屏幕上移动、显现和消失，改变颜色和形状，或者变成动画字符。随着用户在屏幕上移动由鼠标所控制的光标，可以使光标在到达新文本时变成手的形状。这时单击鼠标就将显示新的文本。一些站点会在用户浏览网页的同时将文本显示在屏幕上——例如，BBC News Online（2000 年 10 月）以电传打字的方式，将屏幕顶部的标题一个字母接一个字母地显示出来。这是一个完全动态的排版方式，与传统印刷方式相比，它用于语言目的的视觉感染强度更大了。其中一个直接的影响是对于特定功能出现了新的传统，如：使用一定颜色和下划线来识别超文本链接（见下文）和电子邮件地址，或者是对屏幕上不同区域加以区别的标识（正文、链接、帮助、广告……）。为了产生即刻的冲击，万维网页需要具有连贯性；他们既需要有结构，也需要有细节；交互区必须清晰、可操作；用词、图片和图标需要相互协调。这些都是通信的本质要求，而增加对颜色的使用就是使这些要求得以实现的主要手段。就像普林在关于万维网易读性的讨论中所说的：[9]

> 最重要的问题是文本和背景颜色的控制，接下来是试着决定浏览器字体的大小和样式。

无论万维网是怎样的，它都是一个令人注目的色彩斑斓的媒体，并且仅在这个方面，它就不同于其他的网络语言情境。

7.1 超文本和交互性 [202]

在设计良好的万维网站点中，颜色最重要的用途可能是用来识别超文本链接——这是一种跳跃，当用户想从一个网页或站点移动至另一个网页或站点时就可作跳跃。超文本链接是万维网最重要的结构特征，没有它，也就没有万维网这个媒体。在某些传统的书面文本中有一些与此类似的地方——尤其是脚注的编号或书目引用，它们能使读者从文本的一个地方转

移到另一个地方——但是，在传统的书面语言中不存在任何相似于万维网的动态可塑性的地方。同时，目前的万维网在探索超文本所指的完全交互文本方面，还有很长的一段路要走。就像杰克逊(Michele Jackson)指出的，真正的超文本“需要文本进行完全的、自动的互锁，所以全部的文档都要共存，而彼此之间不存在孰重孰轻”。[10]今天的万维网肯定不是这种情形，它不存在全部文档的资料库，站点之间的链接通常并不是互换的。没有理由要求万维网必须如此：站点所有者不同，相互独立，所显示的结构完全不存在依赖关系。一个站点的设计者可能融合了向其他站点的链接，但是被链接站点的所有者不可能知道已经有链接指向了自己的站点(尽管进行链接必须获得许可的要求似乎正在增长)，并且他们也没有义务为此回谢对方。存在链接并不意味着就能到达所链接的目标——如果一个人曾经遇到过链接不能建立的黑色纪念信息，他就会知道这一点。一些服务器拒绝来访；一些站点也会拒绝访问。站点所有者会在不告诉任何人的情况下从站点删除某些网页，或者关闭站点——这有时被称作“link rot”(链接毁坏)。他们可能会改变站点地址或名称，无论何种情形，其结果都将是死链接(dead link)——一个失去目标的导航链接。

[203] 正如伯纳斯-李所指出的，[11]链接并不意味着任何许可：“超文本方式的自由发言，暗含着‘链接自由’，这正是整个万维网的基本构建单元。”链接仅仅是使超文本得以实现的机制。并且就像所有的工具一样，要使用好链接，就必须聪明地使用它——这首先就意味着要适度。正如奥卡姆的威廉(William of Occam)可能会说的，“若无使用链接的必要，就不应该增加链接。”(Links should not be multiplied beyond necessity.)因为事实上任何文本片段都可以是一个链接，在内部(页面内或同一站点的页面之间)和外部(站点之间)都存在过度使用这一方法的危险。正如一个人会对一则传统文本作出过多的脚注，也会在网页中给出过多的链接。至于链接的重要性或所需富含的信息性方面，并不存在用来指导万维网作者或设计者的规则。这些设计者就像那些无人喝彩的英雄——书籍的索引设计者(book indexer)——总是在设法预期书的未来读者可能提出的全部信息检索问题。然而，网页设计者面对的情况更为复杂，他们的特定文档只是整个万维网这本书小小的一部分。每个人都在尽其所能。

在万维网使用者的眼中，链接是由系统提供的。当别人的电子邮件到达我们的屏幕时，只要我们愿意，我们就可以编辑它——增加内容，删减内

容，或者以某种方式改动它。而对于从服务器到达我们机器的网页副本，我们则不能作这样的处理。作为读者，我们不能改变万维网的站点，只有站点的所有者才能如此。所有者完全控制了我们所能看到的内容、我们能进入之处和我们可点击的链接。作为万维网使用者，只有三个活动过程完全在我们控制之下：最初对某个特定站点地址的选择；当我们访问某个文本时滚动浏览全文；从中剪切并粘贴至别处。尽管我们可能会选择某个设计者所提供的超文本链接，但是，这些链接的内容并不由我们做主，就像杰克逊所说的：[12]

> 链接的存在反映了设计者所作的通信选择。因此链接是静态的。结构的可能变化是由通讯端所决定，而不是由技术手段决定的。

作为用户，我们并不能加入我们自己的链接。我们所能做的，至多是发一条信息给站点所有者，建议建立额外的链接。然后的事就完全取决于所有者了。 [204]

但是，对于所有这些，交互性必须建立在系统之中，这是伯纳斯-李的梦想得以完全实现的唯一方法：[13]“万维网与其说是技术的创造物，不如说是社会的创造物……借由它的帮助，人们能够一起进行工作。”真正的协同工作的前提是在站点设计者和站点用户之间实现相互通信。而在目前的许多情况下，这种情形是不对称的：我们作为万维网用户，能够了解设计者，但是他们却不能了解我们（或至少对我们的问题和反应）。《连线风格》的作者不客气地警告网页设计者：“在万维网中，忘记你的受众就要自负其责。”[14]幸运的是，这一警告似乎得到了注意。正在增加的大量网页的一个显著特征就是它们的交互特征，像“Contact Us”、“E-mail US”、“Join Our List”、“Help Questions”、“FAQ”、“Chat”等等的屏幕上的小框。万维网不再仅仅是信息的承担者，它已经成为一个通信工具。当它能成为交互电视的一部分时，它将获得巨大的成长。无疑，这一趋势将因电子商务程序而进一步增强，具有了“subscribe now”（现在订购）、“book here”（在这里预订），“e-auction”（电子拍卖）、“stop me and buy one”等特征，万维网所有者已经意识到，如果站点融合一些电子邮件选项，或者提供一个论坛，那么一旦某个人进入站点，停留于此处的机会将更大。

7.2　进化和管理

因为站点所有者控制着万维网的语言特征，于是随着网民数量的增长情况将变得如何就成为了一个有意义的问题。任何人都可在万维网上发布
[205] 网页，而专业设计者一直在痛斥由此情形所造成的那种幼稚的版面大杂烩，并就他们所关心的问题给出警告，比如，普林就说道：[15]

> 万维网屏幕会因有影片而绚丽，会因有声音而灿烂，但是目前，文字是信息和观念的主要载体。它在屏幕上的表现形式比以前的任何时候都更加重要。加强对用户注意力的吸引意味着词语本身要尽可能快捷地吸引和鼓吹（也许要具诱惑性）。这个目的是将信息无瑕疵地发送到屏幕之上。走向成功的道路是非常宽阔的，但是路面非常崎岖。

在目前许多的网页中，这种崎岖非常明显。网页编辑者们常常不能尊重较短行的需求，或者不能正确评价分栏的重要性。他们可能会过度使用颜色和字体大小，或者未充分利用可用的变化。并且，他们可能将在纸上打字的习惯移植到这里来，而忘记了 HTML 中的约定可能是完全不同的（HTML, Hypertext Markup Language［超文本标识语言］，它告诉计算机如何输出文本）。[16]仅仅举个例子，在纸上，你只需在下一行重新开始写，就足以标识某一段已经结束，但是，在屏幕上，这并不会产生新的一段：为了保证产生新的一段，需要将 HTML 的 <p> 插入至文本适合的位置。否则就会出现异常的输出行、模糊的分段、位置不对的标题，以及其他类似的错误。这些都极大地复杂化了语言学家的任务，将使归纳推理该媒体的语言学特征非常困难。这种情形类似于初学者在语言学习过程中经历的某个“中间语言”阶段，它既不属于一种语言，也不属于另一种语言。[17]许多万维网页就其排版而言就处于一种中间状态。

[206] 当我们考虑到人们在为分布于世界范围的潜在读者群创造阅读内容的时候，万维网无知就会产生其他一些语言学结果。一个人怎样才能够清晰而牢记文化敏感性（心中有全球受众）地为潜在的上百万读者写作呢？我们在聊天组通常会认识到这一点（第 5 章），例如，Usenet 的帮助手册提到：[18]

> 当你发表文章的时候，心中记住要保持 Usenet 的世界性本质。即使是那些能够阅读你的语言的人，也可能与你有很大的文化差异。当他们阅读你的字句时，他们所作的理解可能与你想让他们所作的理解不一致。

我们试图通过万维网来就更大范围内的主题进行交流的时候，这一点会更加强烈。万维网呈现给我们的是一个非常不同的问题。其语言不存在中心控制，没有有力的仲裁者（边码 133）。个别的服务器可能会试图禁止一定类型的站点，但是大量的未经检查的语言则会被漏过。有些站点的真实目的就是违背传统的礼节和正直标准，或者这些站点的目的就是让人们有机会来就任何令他们失落的事情发表激情演讲。[19]传统的语言可能会被修改，以逃避服务器为剔除色情材料所作的策略性检查；某个万维网地址可能使用了某些引人注意的正面词组合，但是当到达该站点时，人们才意识到该站点内容并不与那些词的字典意义相一致。关于这些情况所产生的社会方面和法律方面问题的争论仍在继续着——有关淫秽和诽谤的法律问题、安全和政策的问题、言论自由的问题——所有这些都由于在实际过程中，各国之间存在着大量差异而更加困难。就像我们经常指出的，因特网并不尊重国界。

与文本版权相关的问题有其特殊的语言学结果。尽管我们不能直接地改动别人的万维网页面，但是我们完全可能下载一个文档到我们的计算机 [207]
上，然后进行改动，上传新文档。这样，我们改动别人的网页以建立自己的站点。用这种方法，人们能够很容易地盗取别人的作品，或者以某种未预料的方式对文章进行改动。人们广泛认为“内容是自由的”，而秉承这一点的许多网页又大大地支持了这一观点。但是，自由需要由责任来作补充，而这种责任却又经常缺失，进行伪造的例子比比皆是。据称是某人发出的文本被送到一个站点，而它实际并非如此。由我的个人经验得知，在一些书籍站点，并非全部标识有“I am the author”（我是该作者）的书就确实出自该作者。关于某个文学作者的作品被修改的事例已有多次报道，然而这似乎并未阻止更多的作者准备将其作品直接放到万维网之中。

大多数传统印刷文本只有一个作者——或者，如果有多个作者一起参与，就会指定某个人负责，比如剧本编辑或会议秘书。文本在发表前会经过若干双眼睛的检查以确保其质量和连贯性。即使个别授权的材料也逃避不了检查，因为出版商会要求编辑和校对者删除非故意的特殊之处，保持一般

风格。事实上，我们极少能找到什么未经编辑的书面语言（边码170）。但在万维网中，这些核校和平衡机制通常是不存在的。[20]在一些由多名作者共同开发的网页中，某一处体现的是这样的风格，而在另一处风格就突然发生了转变。一个站点交互性越强，那么它所包含的语言越可能来自不同的对话背景，运行在不同的风格层面上——形式上的变化尤其常见。因为在交
[208] 互站点容易做出反馈，于是给出反馈也就成为经常之事。站点的语言特征将越来越折衷。万维网与其他媒体相比，人们在其中对语言有更大的影响力，因为人们工作在通信的两端，接收与发送信息，他们不仅能读文本，而且还能作出附加。于是在信息产生者和接收者之间的区别变得模糊了。在传统写作中，最接近于此的莫过于在书的边缘之处添加我们的观点，或者是给文章加下划线予以强调。现在，我们用交互性的网页来做这些已很平常，我们只须对那些原文本中的内容作出标识性的排版。这真是文体学家的噩梦！

再者，由于时间陷落效应（time-sink effect）的影响所产生的噩梦更糟。不久前，我在万维网中搜索一些关于Bermudas（百慕大）的数据。我得到许多查询结果，但是最靠前的几十条结果都是Bermudas牌短裤的广告，它们完全不是我想要找的东西。这是一个人们所熟悉的搜索引擎问题（边码197），但是对于这一特殊的结果应该注意的是返回结果所显示的时间范围。那些广告记录的是若干年前每个月的产品分类和价格——1994年4月、1994年5月等等。非常明显，许多所有者并没有删除掉他们的网页；他们将这些网页留在那里。我不知道有什么来源能告诉我，在万维网中究竟有多少这种信息垃圾堆场（information rubbish-dump）。除非有数据管理程序来处理这种情况，否则这种堆场的比例会加大。或许有一天，为了对万维网的风格特征作出评述，任何希望将万维网作为同期大全使用的人都能从中得到提示。让我们向前跳跃五十年。我们回顾一个曾经有两代人向其提交稿件的交互网站。这些稿件能反映整段时间的语言变化、显示一些我们并不认识的字词和成语，可能还会有一些拼写、语言和讨论方式方面的变化。尽管一些站点已经为所有的来稿作了时间标记（比如Amazon的读者反馈），但并不是所有的站点都如此。在最糟的情况下，我们会遇到一条这样的文本：许许多多的人在若干年中不时地对其创建并
[209] 修改。几个竞争“迄今为止全球最长句”的句子就是这种形式。[21]尽管这是些语言游戏的例子，但是对于严肃的风格调查来说，其所含的意义则是深远的。当然，处理万维网一直增加着的变化特征并应付它在时间顺序

上的混乱引起的问题,超出了语言学的范围。

"知识"概念所引发的麻烦就是它对一切的囊括。1994 年 4 月的 Bermuda 牌短裤的价格可作为"知识",在奥塞尔(A. N. Other)个人的网站上记录的他与他的女朋友分手的解释也可作为知识。因此,评价工作成为知识管理的核心。我们必须根据重要性与非重要性的程度,参考某个观点作出判断,并且必须引入标准,真正体现概念的适当性。如今,通常的抱怨是我们正在被知识淹没,像"信息爆炸"这样的言语到处都是。如果我在我的搜索引擎中对"linguistics"进行查找,会得到 86764 个命中结果,这个数字对于我有什么用呢?伯纳斯-李所梦想的一部分就是共享知识:"在各种规模的小组中,通过共享知识实现人与人之间通信的梦想将成为可能。"[22]但是,除非共享概念服从于某种评审标准,否则,这一梦想会具有噩梦的特征。伯纳斯-李的梦想的另一部分是一个"语义网……它能够分析万维网中的各种数据——内容、链接、人机交流"。这是一幅激动人心的景象,需要几代学者为此工作。然而,现在还没有一种语义理论或实践理论能够承担此项工作所需要的这种相当复杂的相关分析。

即使是目前搜索引擎中最广泛的信息获取技术也缺乏最基本的语义标准。所有这些引擎都将百科全书式的分类方法融入到它们的过程之中,而这仅是在很小程度上实现了相关性。任何搜索引擎管理员都需要通过语义符号的方式实现它的百科全书式的方法。我们看一下单词 depression,它能说明这一典型问题:如果我们在搜索引擎的查找框中输入 depression,将返回一大堆混合命中结果。depression 在精神病学、地理学和经济学的不同意义在这里并没有被区分出来(当然,在其他较少使用的范围,像玻璃器皿和文学方面,情况也是如此)。在找到一个与我们的查寻语境相关的结果之前,我们不得不对这么多的不相关结果作拉网式的搜索,这种经历太普通了。解决的方法很明确:让用户对自己所要查找的语境作出选择。[23]在屏幕上问用户:"你想要 depression(经济学)、depression(精神病学),还是 depression(地理学)……?"一旦作出选择,软件将仅对与我们的选择相关的目标进行探索。这个过程听起来简单,但实现起来并非如此容易,因为我们必须对语境作形式化处理并将其融入软件之中。那么,什么是经济学或精神病学领域或者其他任何相关子域的语义基础呢?哪些词汇项是查找的"关键"项呢?或者怎样组织这些词汇来实现查找呢?这些远远超出了查阅字典所做的工作。我们可以将字典词典的组织方式作为一个起点,但是 [210]

字典的字母顺序组织方式，以及词典未加控制的概念分组方式缺少所要求的清晰的语义焦点。在语言学中，人们已经创造了几个概念来提供这种语义焦点——比如，词素(lexeme)的识别(与单词[word]相对)、语义字段、意义相关性以及词语意义的构成分析。[24]它们并不是不存在问题，但是在像万维网查询和自动文档归类这些基于计算机的情况之下，如果能将软件修改
[211] 得比较合适，它们将会拥有巨大的潜力。[25]

即使是一个基本语义的缺乏也会使那些试图判断站点内容，用X来代替网页中的部分单词、过滤网页或者禁止访问包含“危险”单词站点的软件系统(检查软件)感到极为艰难。[26]例如，有一则报道记录了一个学生被拒于所在高中的图书馆网站之外，其原因就是因为他所使用的软件拒绝单词“high”。在某家电子邮件公司，一位名为安妮(Hilary Anne)的女士不被允许用hilaryanne注册用户名，因为该名称包含了单词aryan。与色情文学作斗争的站点可能会因被怀疑是色情网站而被禁止，因为它们包含类似pornography(色情文学)的单词。在2000年，Digital Freedom Networt举行了一个“Foil the Filters”(反对过滤器)的讨论，展示了检查软件的不可靠性。他们的硅眼奖(“为找到只有计算机会认为是异常的内容而设”)的被授予者曾经想用Heather为名在某网站注册一个账户，而该站点并没有接受该名字，原因是注册名包含了短语“eat her”！另一个查询者也有同样的滑稽经历，他不能到达某个生物工艺学站点，因为该站点名称(accessexcellence.org)包含了单词sex。无疑，叫Essex或Sussex的居民和叫做Cockburn或Badcock的人以及任何名为Dick的用户，都将会遇到同样的麻烦。其他遭到禁止的单词的例子还有cucumbers(因为它含有cum)、Matsushita(含shit)、analysis(含anal)、class(含ass)和speech(含pee)。更令人吃惊的是，一些网络软件系统锁定的词还有golden、mate和scoop。在这些设计策略背后所存在的语言天真得让人难以形容。

[212] 字处理软件和搜索引擎对语言的限制在若干方面影响了我们从万维网中查找内容的能力，最终也将必然影响我们对我们的语言本质的认识。所作的这些限制是控制使用方法，而不是策略性地予以正确引导。当软件公司的书呆子们干涉作者的写作风格——在看到作者的句子超过一定的长度、在使用that的地方使用了which(或者相反)、在使用-ize的地方使用了-ise(或者相反)或是将不定式拆开等情况予以警告时，哪个作者会不感到气愤？当然，该工具或策略可以被关闭；但是，许多人懒得将它关闭，或者不

知道如何将其关闭。他们有时不想将它关闭,因为某些有价值的作用可能会因此而丢失。例如,用来编写网页的软件会根据它所使用的字典查看我的作品,在它认为拼写错误的地方插入红色的波浪线。我发现这很有帮助,因为我不是专业的打字员。另一方面,这些红线仅仅是在仓促完成的段落中强调要认真检查和行文规范(奇怪的是它并不要求条理性)。这些红线不断地刺激着我们的神经,要想不向红线投降,不去改成软件所建议的形式,真的需要一种毅力。我不知道其他人是否能够抵挡得住这种语言类型中所暗藏着的危险。我的感觉是由于不断地接触程序员所给出的命令式的用法建议,大量宝贵的风格差异正在受到威胁。在线字典和语法手册对用法的影响比传统的福勒(Fowler)式字典对应部分对用法所产生的影响要大得多。能够出现更加强烈的描述性现实主义是一件好事情,它注意到了语言中所存在的社会语言和风格的复杂性,但是,目前软件中所给出的这些建议的实质是武断、过于简单化和令人压抑的纯化论(边码 74)。[27]

因此,我很高兴地看到出现了一些提醒人们注意此问题的讽刺作品。赫希菲尔德(Bob Hirschfeld)的报纸文章,"Taking liberties:the pluperfect"[28]就是这样的一篇作品。作者描述了致命的 Strunkenwhite 病毒,这种病毒会在发现邮件信息中包含语法或拼写错误时向邮件发送者发一封电子邮件。他解释道: [213]

由于整个美国都已习惯网络空间中的那些可接受的打字错误、拼写错误、缺少单词和破损的语法,于是这种病毒在全美国所引起的灾害就像一场经济危机。LoseItAll. COM 的首席执行官、一个因特网明星人物说这种病毒让他感到无能为力。"今天早晨,每当我试图发出一封特殊的电子邮件时,我都会收到一条错误信息:独立分句之前的从句必须要用逗号隔开,同时逗号不能放在连接词之前。我将我的笔记本电脑扔出了房间。"

他这样结束文章:

"我们完全不能想象,是何种误人歧途之心想要利用电子邮件来给通信制造如此重负",一位 FBI(联邦调查局)的情报人员说道。他考虑到用电子邮件阐述他的观点会让病毒纠缠他几个小时,于是他坚持

通过电话讲话。

一些艺术家参与到讨论中是件好事情。获得特纳奖提名的高桥（Tomoko Takahashi）有一个万维网项目，该项目的目的是反对使用软件将一个“标准的团体语言强加到我们的文章之中”，即便是“极小地改变了文章的意思”也不能如此。他称该项目为 Word Perhect。[29]

在自动信息检索（IR）软件中，要求具有一定程度的标准化是不可避免的，就像美国图书馆员、信息科学家布鲁克斯（Terrence Brookes）所言：[30]

> 尽管人们形容 IR 查询者是在“查找数据库”或“查找文档”，但是，这些隐喻模糊了将查询项与索引项相匹配这一平凡任务的现实情形。
> [214] 在一个存放未作限制文本的 IR 系统中，将一个字符串与另一个字符串相匹配是非常困难的，除非提供既能处理文档文本也能处理查询文本的标准化算法。

但是，对于每一个忽略了语言意义的逻辑关系的标准化策略（比如对段与段之间的空格数量进行标准化处理），都存在一些导致语言细节丢失的重大问题。如果不仔细注意点号、连字符、大写以及特殊符号（像 &、/、*、$），那么就有可能丢失一些有价值的描述信息。一旦在查询中忽视了这些地方——这是常事——各种异常随之出现，并且要得到信息的一致性是极其困难的。软件设计者低估了正确拼写系统中的变化数量，低估了语言变化的普遍性，低估了在决定某个拼写特点是必需还是可选之时语境所具有的影响。例如，一些语境中，在查询过程中忽视省略号并不要紧（例如，在《圣保罗大教堂》中，通常会略去省略号），但另一些语境中，特殊符号的忽视可能会让人极为迷惑。专名可以受到破坏——John O'Reilly 不是 John Oreilly 或 John O Reilly（法文、意大利文等语言中的一大问题，其中 d' 和 l' 等形式很常见）。连字符可能是关键的连接工具，像“CD-ROM”和“X-ray”。斜杠和破折号也会用来分开单词或者分开表达中的某些单词，许多化学名称就是如此，这时，相似的问题也就出现了。如果不允许使用“&”，那么查找像“AT&T”或“P&O”这些固定格式的内容就会很困难，无论你使用直接相连（ATT，PO）还是用空格（AT T，P O）都是不合适的；没有什么命中结果能够被返回，或者是包含大量 P...O 串的 P O 检索结果，这些结果

都未涉及“&”本身。当在同一查找中使用了多项约定,我们很快就领略到搜索引擎简化语言拼写所造成的实际复杂程度。布鲁克斯[31]指出,类似“Brother-in-Law O'Toole”这样的字符串在不同的IR系统中有不同的标准化方式。如果“O'Toole”恰巧是某个特定软件程序的作者,比如,“Brother-in-Law O'Toole's ‘Q&A’ Systerm/Version 1.0”,那么情况就更糟了。不会有人知道何种软件系统能对此查询请求进行处理。 [215]

不同系统所识别的忽略词不同也引出了一个特殊问题。这些忽略词列表通常由一组语法词组成,而这些语法词出现频率很高,且又包含很少的语义内容,以至于被查询机制所忽略。麻烦在于,这些词是有语义内容的语句(比如小说或电影的标题)的重要组成部分,或者是内容词的同义词——在这种情况下,这些单词是不可或缺的。例如,实施ALFIE项目(见注释23)的荷兰公司被称作AND(来自公司奠基者们的名字的首字母);因为“and”会出现于任何忽略词列表中,于是那些对大小写不敏感的搜索引擎实际上是不可能找到“AND”这一字符串的。“AND”这个例子并不是唯一的,任何曾经查找过“IT”这一学科的人都知道类似的情况——更不用说去寻找史蒂芬·金(Stephen King)的小说《IT》了。有许多单词在一个语境中是语法词,而在另一个语境中则成为内容词,比如Vitamin A,A-team和沃霍尔(Andy Warhol)的小说《a》,或者《Doctor Who》中“Who”,还有像will(将/愿望)、may(可以/五月)这些多义词。在这种情况下,根据缩略形式查找美国各州可能就比较棘手了,检索像KY(Kentucky肯塔基)和TX(Texas得克萨斯)这些州是不会有什么问题的,但是查找Indiana(IN印第安纳)、Maine(ME缅因)、Oregon(OR俄勒冈)甚至Ohio(OH俄亥俄)、Oklahoma(OK俄克拉何马)这些州就不是什么明智之举了。跨语言的差异进一步增加了复杂性:排斥英语中的an或or的计算机会同样拒绝法语中表示“year”或“gold”的同形单词(类似的还有英语纹章学部分,而其中“or”是很关键的)。博格曼(C. L. Borgman)评论道:[32]

> 随着网上非英语语言世界的到来,并且在其在线目录和其他检索系统中保存了它们完整的字符集,要将文件归档顺序,键盘输入以及显示进行匹配将变得更加复杂。 [216]

准确地说,正是这个世界现在正从网上到来,其数字正在不断增长。

7.3 万维网上的语言

万维网是一个兼收并蓄的媒体，这一点也可从它的多语言包容性方面看出。它不仅为某种语言的各个语言特性提供了一个家，而且也为所有语言提供了一个家———旦它们的通信有了可靠的计算机技术支持。这可能是自万维网发明以来最重要的变化。万维网最初是一个纯英语的媒体——因为整个因特网源于美国。[33]但是，随着因特网的全球化，其他语言的存在数量也有了稳定的增长。在 20 世纪 90 年代中期，因特网中 80% 以上的网页在使用英语是一个广泛引用的数字，这个数字可从 Babel 1997 年所做的统计获得，该统计由 Internet Society 和 Alis Technologies 共同发起，它是第一次关于因特网上语言分布的大型研究。[34]这项研究使用了一个随机数字生成器来随机定位提供 HTTP 服务的 8000 台计算机；然后，由一个程序通过使用能辨别 17 种语言的软件将所选择的网页进行自动的语言辨认。在找到的 3239 个主页中，语言的分布情况列在表 7.1 中(已纠正了各种类型的可

[217] **表 7.1 万维网上的语言分布**(见注释 34)

排序	语言	网页数	纠正后的百分率
1	英语	2722	82.3
2	德语	147	4.0
3	日语	101	1.6
4	法语	59	1.5
5	西班牙语	38	1.1
6	瑞典语	35	0.6
7	意大利语	31	0.8
8	葡萄牙语	21	0.7
9	荷兰语	20	0.4
10	挪威语	19	0.3
11	芬兰语	14	0.3
12	捷克语	11	0.3
12	丹麦语	9	0.3
14	俄语	8	0.1
15	马来语	4	0.1
	未知的语言		5.6
合计		3239	100

能错误)。英语和其他语言之间的差距是明显的,这也支持了经常见于报纸之中的广泛观点,即因特网的语言"是"英语。"World, Wide, Web: 3 English Words"是《纽约时报》[35]一篇文章的标题,这篇文章评述道:"如果你想充分利用因特网,只有一条路可行:学习英语"。该作者也承认了其他语言的到来:

> 随着万维网的成长,万维网上讲法语或者俄语的人的数量将发生更大的变化,并且这种变化将在万维网上得以体现。这就是为什么称万维网基本上是一个民主的技术。

然而,他的结论是:

> 但是,这种情况在短期内不会必然发生。

证明该结论错误的论据正在增多。自从那时起,对众多语言而不仅仅是对英语所进行的评估已经稳定地增长,一些评论家预计,不久以后,随着欧洲、亚洲、非洲和南美洲通信基础设施建设得到进一步的发展,万维网(以及因特网这一整体)将以非英语为主。一项 Global Reach[36]的调查估计,非英语国家的因特网接入人数在 1995 年至 2000 年期间大约已经从 700 万增加到 1.36 亿,在 1998 年,新建的非英语万维网站点的总和数超过了新建的英语站点数,其中尤以西班牙语、日语、德语和法语为多。[37]在 2000 年初,Alta Vista 已经有 6 个欧洲语言站点,预计 2002 年,英语的万维网站点数将不足 50%。[38] Graddol 又适时地预见了一个更低的数字 40%。[39]在世界上的某些地区,当地语言已处于万维网语言的主导地位。根据日本因特网作家 Yoshi Mikami 提供的数据,目前日本有 90% 的网页使用日语。[40] 2000 年 10 月出版的《Jupiter Media Matrix》[41]的一篇报道认为在 2000 年代的上半叶,在线家庭的增长最快的地方将是在美国之外。上月的《Nua Internet Survey》估计,[42]世界范围内有 3.78 亿人在线,其中 1.61 亿人在北美,1.06 亿人在欧洲。令人注意的是,0.9 亿人在亚洲和太平洋地区。考虑到欧洲和亚太这两个地区不同的用户增长数,亚太地区的在线人数总和很快就会超过欧洲。在拉丁美洲有 1500 万在线人数,在非洲有不足 300 万人,这显示了这些地区潜在的增长力。 [218]

万维网越来越多地反映着现实世界语言势力的分布，不断增长的大量站点群正在为此提供证据。[43]这些站点中有尽力展现多语言特征的个人商
[219] 务站点，也有收集关于众多语言数据的专业站点。对于前者，我们可看一下报纸，比如比利时的日报《Le Soir》，它使用了6种语言表达：法语、荷兰语、英语、德语、意大利语和西班牙语。对于后者，我们可以找到像"University of Oregon Font Archive"这样的站点，在他们的文档中使用了40多种语言，112种字体——在它谨慎得令人眩晕的附录中包含有摩尔斯电码、克林贡语、罗慕兰语和托尔金语(Cirth，Elvish)等等。该中心的"交互语言向导"提供了115种语言的数据。[44]还有一个"世界语言资源"站点，用728种语言列出其产品。[45]一些站点集中于世界的特定部分：一个非洲资源表列覆盖了当地的若干语言，例如，Yoruba使用了大约5000个单词来举例，同时还有谚语、命名方式、问候语。[46]另一个站点涉及了不少于87个欧洲小语种。[47]一些站点内容很少，但涉及的范围很广：一个站点以500种语言提供《主祷文》。[48]还没有人计算出共有多少种语言已在万维网有了一席之地。我为了给出全球语言的方言清单而开始了我自己的研究，[49]当我的计数达到1000个时，我停了下来。要找到绝大多数使用频率较高的语言以及有大量的小语种存在于网络的证据都不难，尤其是对于世界上那些恰巧拥有大量的小
[220] 语种或濒临灭绝语言的技术发达地区，像美国、加拿大和澳大利亚来说。我猜测，现在世界上大约有四分之一的语言含有某种因特网表达形式。

当然，这些站点得到多大程度的使用是一个不同的问题。除非因特网在一个国家普及所需的"临界质量"得以建立，并且相应量的内容存在于当地的语言之中，否则，只有那些认为本体比信息重要的人才会有从访问英语站点转变为访问本地语言站点的动机。"临界质量"这一概念在梅特卡夫定律[Metcalfe's Law，由以太网的发明人梅特卡夫(Robert M. Metcalfe)的名字而得]中得到验证：网络功能是以他们包含的节点数的平方增加的。换句话说，单个站点是没有使用价值的，因为谁也不会连接到该站点所有者；两个站点可提供小的通信，以此类推。这一前景也在很大程度上依赖于国家英语的应用水平以及在这个水平层面上进一步发展的可能。[50]混合代码也可在许多其他交互性的因特网情境中见到，只不过还不像在万维网上那么多。[51]技术进步(见第8章)也将极大地改变这种情况。毫无疑问，随着无线技术将因特网带到通过使用太阳能或发条装置发电来为接入设备提供动力的发展中国家人群身边，全世界低成本的因特网应用将得以发展。全球

移动电话将有一个内置无线芯片收发器，可与 LEO（低轨道）卫星进行上下行通信。[52]所有这些必然会影响语言的存在。

在上面的例子中，我们是在现实意义上讨论语言现状。从语言学或其他一些理论学科的观点来看，上面那些站点并不是在专门分析或讨论语言；但这些站点使我们看到了语言是什么。在许多情况下，就网页的数量而言，整个万维网的现有量是相当小的，关键在于这里没有更多的语言，即使有也 [221]
只是在很少的一些站点之中。若是与占用报纸一个版面，或占用广播电视的一个节目、一则广告所需的价格和困难程度相比，创建一个万维网页面是相当廉价和容易的，对于小语种来说，万维网正是一个合适的媒体。另一方面，创建一个有重要意义的网络并不容易。在《接触》的一篇社论中，托马斯（Ned Thomas）仔细考虑了英语在网络中比重的减少（边码 216）：[53]

> 并非所有的语言都将被英语推向网络世界的边缘。相反，对于多语言万维网站点、多语言数据获取、机器翻译以及语言识别系统等等都将有大量的需求。小语种所面临的威胁——事实上，对于所有的小语种语言——在于它们可能会不属于用于开发商业用途的语音识别和机器翻译系统的内容语言。很显然，这些系统依赖于对大量的语言体系所作的分析，它们的开发昂贵且耗时。

莱伯特（Marie Lebert）在研究过程中所做的调查表明，商业网站总体上对因特网未来多语言性的认识是相当一致的，在万维网中尤其如此。[54]看看下面由瑞士联邦委员会中央语言服务部法国地区的负责人格兰杰（Marcel Grangier）所作的评论：

> 因特网上的多语言性可被看作是适当的和不可逆转的必然。据此，我们一定会取笑那些抱怨英语至高无上的人。这种至高无上并不是英语本身的错误，它主要是统计结果（每个居民有更多的 PC，更多的人说英语，等等）。反击并不是要“与英语作斗争”或者抱怨它，而是要增加其他语言的站点数。作为一个提供翻译服务的组织，我们也建议 [222]
> 万维网站点的多语言性。

许多万维网语言项目的建立者钱伯斯（Tyler Chambers）也同意：

未来的因特网更具多语言性，有更多的交叉文化探索和理解。

对于这一点，那些创建万维网的人似乎没有什么不同意见，比如，伯纳斯-李认为：[55]

> 对于有不同的经济背景和政治背景的人，对于有身体残疾或认识障碍的人，对于不同文化的人，对于以不同阅读方式使用不同的语言的人，万维网必须为他们提供平等的机会。

这是个实际的问题，但是自20世纪90年代中期以来人们已经做了许多工作。[56]首先，ASCII字符集已经被扩展，这样非英语发音和读音符号均已包括在内，但是它的8位约束意味着只有最多256个字符可被处理——这与阿拉伯语、印地语、汉语、韩语以及许多其他语言中有形字符的数量相比就太小了。[57]UNICODE系统，用16位表示一个字符，允许有65536个字符；但是，这个系统的应用尚处萌芽阶段。[58]万维网联盟有一项专门查找不同字母表的活动，目的是使操作系统能支持任意字母表的网页。伯纳斯-李希望有一天各语言内部以及相互间的意义链接能通过"使世界上的全部数据看起来就像一个巨大的数据库"的"推论语言"实现。[59]

在这一天到来之前有许多事情要做。我们需要在因特网语言方面取得
[223] 巨大进展，尤其是在语义学和实用性方面，以及字体学和印刷体方面。在词典编纂中有巨大的缺口需要填补：在万维网中所使用的绝大多数英文专门词汇仍未被翻译成其他语言，并且存在着大量变化着的语法；英语外来语和当地语言类型的共存具有一定的不确定性。[60]在过去的十年间，对翻译问题和过程的兴趣有过巨大的增长。本地化（产品为适应目标地的语言和文化所做的改动）在许多领域都是术语。我们似乎并不怎么怀疑万维网的特征将是更加多语言性，或者认为本章前半部分中所讨论的问题需要根据后半部分作出修正。但是，面对相同的问题，不同的语言如何在各自的站点进行处理，对此我没有找到比较性的研究。同时，当因特网技术用于新的应用领域的时候，当新技术的发展影响语言向不同的方向发展的时候，我们也不清楚语言将发生什么变化。我们清楚的是万维网中的语言未来，或者说整个因特网的语言未来都必定与这些应用和未来发展相适应。这些将是最后一章的主题。

第 8 章　因特网的语言学未来

涉及数字技术的书似乎有一个标准模式，其开头部分或结尾部分总是在提醒它的读者，书中所谈的每个内容都会很快过时，本书中所涉及的关于此技术的语言学观点也不例外。无论是就网络语言这一整体，还是就它的一个构成情境，如果你想给出网络语言的特点，几乎马上都会遇到技术转瞬即逝的问题。正如技术的变化无常一样，在前几章中论及的信息交流的情形也不会持久，因为通信所依赖的技术不断地在发展，不断给予用户以压力，从而要求他们调整自己的语言以适应新环境的要求，这同时也给了他们用新方式进行交互活动的机会。调整好语言以适应新情况的需要是语言学进化的核心——本书的中间的几个章节中已对此作了清晰的阐明，在接下来的几十年中，随着更加尖端的数字通信方式的出现，这一适应性将得到更充分的应用。使用因特网的人群也不会是稳定的：例如，你可能很难在我边码 243 所使用的参考文献中看到什么不负责任的声明，但是，我并不能完全保证本书出版的时候我列在书中的注释和参考文献中的全部 URL 仍将存在。它们或许已变成了“死链接”（边码 202）。[1] [224]

因特网是本书的焦点，我已经从中考察了 5 种情境——电子邮件、同步聊天组、非同步聊天组、虚拟世界以及万维网。我们从每一部分都明显地看到，一个不同的语言种类产生了，其特征不仅仅和技术状况有关，还和语言 [225] 使用者的意图、活动以及（在某种程度上）个性紧密相关。然而，因特网仅仅是基于计算机的语言世界的一部分。人们期待有更多的新技术将因特网和其他通信情境统一起来，而这也将会给更多的语言类型的产生提供孕育的环境。在媒体传播技术的出现与发展过程中，我们就曾看到过这种变化：无线电广播带来了一种新的语言，它又很快产生了几种子类型（评论、新闻、天气预报……）；接着，电视进一步扩展了语言种类的范围，这也同样产生了几种子类型。我们很难说还会产生多少种基于计算机的语言；但是我们能确信一点，那就是它所产生的类型一定远远多于本书中暂时所认识到的 5 种。正如科顿（Bob Cotton）和加勒特（Malcolm Garrett）在就该媒体和全球专家系统的未来发展所作评论的标题中所说的：“你还什么都没看

到呢。”[2]

人们期望着在信息的三个传统领域中立刻进行革新:制作、传播、接收。科顿和加勒特做过一些类似的分析,他们描绘了传输系统、处理能力、接入装置等方面的主要发展前景。这些都将影响我们所使用的语言类型。问题的关键似乎在于如何极大地扩展带宽,这在ISDN、有线电视、光纤等技术之中都已见到,较宽的带宽将允许在单个信号同时包含许多频道,同时,这也将把目前相分离的通信形式统一起来。以这种方式,听觉和视觉这两种主要的感官形式已经开始结合;并且原则上讲,我们没有理由不结合其他感官形式(触觉的、嗅觉的、味觉的)。各种已建立的媒体正按照被称作 stream-
[226] ing media(流媒体)的参考系逐渐被综合起来。很明显,目标是使任何对象都可快速地供其他对象使用——带声音和图像的万维网、具有万维网接口的个人数码辅助设备、带因特网接口的电视、带电视接口的因特网,带图片的广播节目,等等。科顿和加勒特举出了一些组合的例子:[3]

> 我们希望得到融合了个人备忘录、笔尖手写识别、音频语音录制和因特网接口(电子邮件、消息和JPEG图像的传输器)的数码相机。或者是一台PDA(Personal digital assistant 个人数码备忘录),根据需要可成为一台照相机、便携式摄像机、录音机——只要用户插入相应的Smartcard(智能卡)或者只是按下适当的按钮。

对于这些新功能的结合,人们已经引申出新的称谓,例如teleputer(电视电脑)。一些领域如全息摄影,不得不创造它们的通信专用名词。

从语言学的观点来看,这一发展可分为两大类:一类影响了个体对语言的使用,另一类带来了不同语言的转换融合。在第一个发展方向下,就如话筒和扩音器的引入使网络具有了电话的功能(因特网电话)一样,言语被加入已有的视觉形式之中也会产生一定的语言学命题。有朝一日,随着发送者一端语音识别度的提高,我们将使用语音与系统进行交互(这已在一定程序上实现了),而不必向系统中键入信息,接收者一端的语音合成也可成为屏幕文本通信的一种替代方式。影像加上已实现的同步和异步言语形态起到了辅助的作用,例如个人视频电话、使用移动电话的视频会议以及对电子邮件和聊天状态的视频扩充。这里,我们将会体验到对话方的实时平滑
[227] 图像——在某些应用软件中,我们也可以看到我们自己的图像——这将使

前几章论及的通信能力的不足成为历史。当然,这些技术是否能得到(例如)某些匿名和幻想是交流基础的同步聊天组的成员的欢迎或者应用,我们仍需拭目以待。

将语言组合在一起发展会将我们的注意力从本书中的主题引开,但是,为了完备起见,我们应该对此稍微谈及一些。在这里,我们将要谈到的是支持多种语言的浏览器所提供的自动翻译功能。虽然其自动翻译的质量正在提高,但这些翻译系统还须经几十年的发展才能丢掉目前的错误百出和洋泾滨,基本到达一种具有高质量语法、语义和叙述主旨的语言水平;但是一旦有这样的翻译系统出现,我们就可通过网络使用。我们可以设想一下翻译电话:我们对着话筒说话,而软件进行所需的言语识别、翻译和言语合成,当我们的话传送到听者时已变为他们自己国家的语言。在面对面交谈中,将亚当斯(Douglas Adams)的"通天塔之鱼"置于不同语言者的耳朵里也能达到同样的效果,也就是说这就离"通天塔之鱼"只有一步之遥了。[4] 这种语言技术的应用仍须得到充分的认识。很明显,这种自动翻译的出现也预示着一种阻碍当前英语(或任何别的语言)作为全球商务语言的加速趋势的天然力量的出现。因为,这里蕴含着一个更为基本的问题:在一个能够将一种语言自动翻译为任何一种语言的世界中,人们还会有耐心来学习一种新的语言吗? 当然,这种情况还很遥远。只有很少几种语言有进行自动翻译研究的商务价值,而且,现在世界上很少有语言能吸引人们进行大规模的语言学研究来满足机器翻译所需。因此,目前自动翻译仅仅具有理论意义。 [228]

值得庆幸的是,上面谈到的大多数技术进步并不会对未来的发展带来灾难性的结果;但是事实上,它们当中的每一个都引出了某种语言问题,其中交互性尤为关键。集成得越多,就越需要管理。我们需要考虑设计交互性屏幕,并且发明一种简单而清晰的可用来处理线性或交互媒体的指令结构。"聪明的软件"在语言方面聪明在哪里呢? 人们不得不预想技术的心理机能限制:在手表电视或移动电话的屏幕上能够接收多少可管理的信息呢? 不管是"交互式数字电视"、"交互式视频点播"、"交互电影"还是别的设备,每一种技术都会有它自己的语言限制和有利环境。例如,当我们决定进入实时计算机生成的场景中在预先设计的电影背景下与电影明星交互时,我们需要有什么样的语言要求呢?[5] 或者,如果通过语言合成,将我们的角色呈现到世界的其他地方(无论地方是否有与我们一样的语言),那么我们将会选择什么样的口音呢? 当我们以一种自己选择(在软件允许的情况

下)的声音来表述时,就可能产生一种新的匿名形式。口音的问题是如此敏感,以至于我可以预见,所有那些 BBC 的记者们长期以来所钟情的古老问题,即适合性问题和正确性问题,都将继续存在于计算机媒体中。

下面的例子可以说明新技术是如何产生直接的语言结果。1990 年代,移动电话工业开发了它的短信服务(SMS,Short message service)。短信服务
[229] 发展很快,2000 年 8 月有 80 亿条短信传送到世界各地,10 月份是 150 亿条,同时,手机使用者的年龄也在不断下降——三分之二的 14 至 16 岁的青少年有自己的手机,10 至 11 岁的青少年是数量增加最快的手机购买群。这是一个比传统语音电话廉价的媒体,同时也是更为安静的媒体,因为人们使用这种方式通信,不会从听觉上打扰他们周围的人。2000 年 9 月出版的一份 Mori/Lycos 的英国调查显示:81% 的 15 至 24 岁的手机用户用他们的手机发短信,通常用来协调社交生活、参加语言游戏、调情,而有时仅仅发送一条"我想你"的消息。我们清楚地发现,发短信的人中有 37% 用短信向对方表达自己的爱慕之情。同时,报告也表明短信服务正在用于其他目的,例如:性骚扰、学校恐吓、散布政治谣言以及实现毒贩与客户之间的交互。

屏幕的小尺寸、字符空间的有限(大约 160 个字符)以及输入键盘的窄小,这些挑战进一步促使人们使用的语言比在聊天组和虚拟世界中还要简短(亦见边码 84)。许多缩写形式出现了,这可能是因为这些词具有某种力量,本身像个字谜,其谜底却又"明显"(例如,NE1 [anyone]、2day [today]、B4 [before]、C U l8r [see you later]、Z [said],或者是因为年轻的用户群熟悉其他情境中的网络语言缩略词(例如:Msg [message]、BRB [be right back])。基本笑脸符号(边码 36)也被用到。大写字母可用作音节,例如 thN [then]、nEd [need]。但是移动电话这一媒体还创造出了一些新形式(例如,C%l [cool])以及它自己特有的直接表达内容,例如,F2T [free to talk?]、Mob [mobile]、PCM [please call me]、MMYT [Mail me your thoughts]、RUOK [are you OK?]。那些包含若干词的句子和应答语句串,特别是那种固定格式的句子类型,一般可以缩写为一组首字母,例如:SWDYT [So what do you think?]、BCBC [Beggars can't be choosers]、BTDT [Been there, done that]、YYSSW [Yeah, yeah, sure, sure, whatever]、
[230] HHOJ [Ha, Ha, only joking]。我们从省去元音字母的简写,比如 TXT [text]、XLNT [excellent],可看出,用户似乎意识到了辅音字母相对于元音

字母的信息价值。考虑到在小键盘上选字的不方便,缩略词节约了大量时间和精力,而且在那些仍旧按照字节计费的公司里,缩写还具有经济价值(相对于传递完整信息的经济开销)。类似 ru2cnmel8r (Are you two seeing me later?)的缩写形式可以少用一多半的字符。人们甚至还设计出更天才的代号缩写,为那些为防范令人讨厌的监视而将隐语作为有效武器的人带来了福音。[6]

就这种技术作为一种文本信息系统会受到怎样的限制而言,我们并不是很清楚。一旦人们试图不是仅仅停留在一系列社会习惯语时,就会发现用缩写传递大量的信息有一个严重的限制,并且存在意义模糊的危险。当人们努力调整技术以适应更伟大的设计时,例如接入因特网,这种限制就显得更加明显了。尽管原则上,[7] 完全可能将电子邮件发送到移动电话屏幕上,将 Web 页下载到 WAP(Wireless Application Protocol 无线应用协议)移动电话屏幕上,或者是到我们的个人数字辅助设备的显示器上,但是当涉及具体实现时,我们发现有一些问题仍未解决(即使有时问题会被提出),例如:就信息的表达而言,当对一个需要以图表说明形式详细阐明的文本进行如此程度的缩写时,我们失去了什么?将认识限制到什么程度会影响我们处理语言差异的能力?为了确保小屏幕上的句子结构可管理、可理解,我们需要使用何种语言对其"翻译"?语言长度趋于缩短,尽可能地避免使用一定的复杂句子结构类型(例如:包括从句)似乎成为必然。如果信息的丢失和变形将很严重,难道不会影响人们对技术的希求吗?有许多系统声称其 [231]
文本缩略技术可用于电子邮件、购票、接收消息、赌博、玩游戏等——会有多少文本游戏可供娱乐?对此仅举一例,我曾经代表一个电子出版公司亲自探询过这个可能性,其答案是令人失望的,因为相当不成熟的多项选择游戏已经使系统处处遇到限制。毫无疑问,随着技术的发展,人们可以改动自己的信息以适应屏幕的大小,并且充分选择新的软件,那时,一种严格的全新的语言领域将会出现。[8] 但是正像我所写到的,尽管 WAP 发展劲头强大,但是一些评论家已经对它的长远发展持怀疑态度。具有讽刺意味的是,由于缩写这种技术节省了时间和金钱,其引起的语言进化将可能在该技术消失后继续存在。

8.1 应用网络语言学

由新技术推动的这种语言类型的进一步的发展与新技术所携带的内容

有关。就像传统书面表达一样，该媒体将会影响所使用语言的一般特点——无论它是信息、教育、娱乐、寓教于乐（edutainment）、广告、买卖、电视购物、电视文字广播，还是别的什么领域。毫无疑问，在这些繁多的类型里，学科相关的领域（科学、宗教、法律等）都将推动基于计算机的语言类型沿着传统言语和文字所走过的道路发展。随着企业开发内部网络系统并将其用于各自的目的，比如会议、头脑风暴、选举、文案编辑，将有更多的专业类型出现，这也是我所希望看到的。随着各个行业更加信赖基于计算机的技术并为了各自的利益而开始开发其潜能时，我将期待看到“已应用”种类的迅猛增加。因特网已经开始以这种方式得到使用。

[232] 针对不同的因特网情况，各语言专业已经开始不同程度地进行了大幅度改变，最早发生变化并且变化程度最大的当属外语教学领域（传统上讲，这些原本该属于应用语言学）。语言病理学家、文化教育专家、母语教师以及其他一些人也都已意识可以充分利用因特网，将其作为激励他们所关注人群（患者、有厌烦情绪的读者等）的方法，作为一种推动他们的临床治疗、诊疗矫正或教育任务（至少是关于阅读和写作方面）的方法。[9] 但是，目前正在进行的绝大多数研究以及与教学和学习相关的具有创新性和有效性的实践都是关于外语教学的。这个领域很早就使用了计算机辅助语言学习（CALL，computer-assisted language learning），而因特网则提供了一个全新的领域。1998 年，瓦尔施奥尔（Mark Warschauer）和希利（Deborath Healey）在一篇关于艺术状况的评论中对此作了以下总结：[10]

> 正是基于计算机的通信发展和因特网发展而不是别的什么，在 20 世纪末改变了针对语言学习的计算机的使用状况（Eastment 1996）。随着因特网的出现——无论是在社会上还是在学校里——计算机由原来作为信息处理和显示的工具转变为信息处理和通信的工具。第一次，语言学习者和其他遍及世界的语言学习者或讲母语的人可进行快速而又经济的通信。

伊斯特蒙（David Eastment）在 1996 年为英国议会做过一项关于因特网
[233] 英语教学（ELT，English-language teaching）的调查，[11] 他坚信“因特网将最终改变英语教与学的方法以及 ELT 业务的操作方式”。

本书论述的 5 种网络语言情境与之都有关联。首先是电子邮件，它作

为便捷的媒体,使学生可以和同学、老师以及那些说母语的人通过电子邮件联系,从而为学生提供了写作机会。[12]现在电子邮件广泛用于语言教学,遍及全世界的任何一个网络能够正常接入的地方。它的用途广泛,例如:日常论题的"内部"交流,某个用法点的教师反馈,商务通信练习以及合作性研究计划。在使用电子邮件进行联络的过程中,其至可能对文本进行自动的语法检查。[13]使用附件可将附加的文本和图表资料发送出去。"双人语言教学"法是一个有趣例子,该方法为了特定的教学目的而对电子邮件做了调整,让使用不同语言的人成对工作在一起,每一个参与者用对方的语言发送消息,并就产生的使用问题作出反馈。这一过程使参与者有机会了解对方的特征和文化背景,同时可以交换专业知识。利特尔(David Little)和布拉默茨(Helmut Brammerts)用下面的方式概括了这种方法的目标:[14]

> 在因特网这一国际性计算机网络中为那些参与到其中的院校的学生(最终甚至是更多大学的学生)提供技术性的、系统的、有启发性的必要条件,让他们以这种结对方式超越国界一起工作,一对一地学习语言和更多对方的文化。

以这种方式使用电子邮件一定会使传统意义的联系方式明显减少。[234]
1960 年,我在欧洲从事一次多国工作之后,试着和一位阿尔及利亚的阿拉伯朋友"结对"工作——用我的英语"交换"他的阿拉伯语。这种交换持续了几个星期就停止了,原因就是我们当时可使用的唯一手段是耗时而昂贵的通信方式,要是当时已经有电子邮件……

聊天组中的两种主要交互形式都已应用到了外语教学中。非同步的交互,例如邮件列表和新闻组,极大地方便了教师之间的问题研讨,提供了学生相互间联络的手段,促进了师生之间的交流。而同步交互则很快呈现出虚拟课堂的特点。非同步的交互情形提供了学生阅读、理解和回答的时间,而没有现实交互中的压力。而同步交互也正在以直接聊天组和虚拟世界的方式来使用。有一种聊天程序使用了分屏技术,一个学生把将要发送的信息输入到自己屏幕的下半部分,参加练习的其他学生会在自己屏幕的上半部分会看到这些信息,所有的信息都以接收的时间顺序排列。如果将这种程序运行在局域范围之内,因特网就会极大地拓宽它的选择范围。[15]当所有的学生使用的母语相同时,第 5 章所讨论过的教育裨益在外语教学环境中

就得到了进一步的加强。学生更加平等地参与到语言教学中，教师在教学中的支配地位也减弱了。交互日志被存储下来，供日后学习使用——这是一个对学习者很有帮助的选项。虚拟世界中为学生的兴趣而量身定制的大量富于想象的内容及其带给人们的可信赖性，也有很强的激励作用。然而，多人语言交互存在的限制，如使用较短的句子、采用不确定的轮流顺序，还
[235] 有待进一步的研究。MUD 可以是一种生动而可信的，能促进迅速响应的优秀媒体，但是它们的言语仅代表了一种语言的语法集中的一小部分。

最后，万维网给学生和教师提供了前所未有的有利学习条件。无论过去人们对于"可信材料"的缺乏有怎样的抱怨，现在人们普遍确信十分多的可信书面材料已经摆在面前，而正在浮出水面（见上文）的是言语材料。（事实上，教育学上的问题则相反——只有对可用到的材料进行评估并给出分值，学生才可能不再为此而困窘。）另外一个好处在于，万维网能使学习者接触到最新的当代语言信息，这主要是通过在线字典、用法指南等的使用来实现的——尽管目前这些信息还很有限，而且使用费用高，版权问题还有待解决。网站能提供更多类型包装诱人的资料，例如：报刊文章、测验、习题、自我评估以及其他形式。此外，作为一种公开媒体，万维网给学生们提供了前所未有的单独和协作学习的机会。[16]伊斯特米特（于 1999 年）估计会有一千个 ELT 网站致力于提供有关语言学习的活动、资源和材料。[17]同时，他强烈认为有些需要谨慎和注意的地方：

> 有一些 ELT 是不错的；但是现在这些站点太少了，无论是处在班级中的学习者还是单独的学习者，最好建议他们使用传统的 ELT 资料。……在写作的同时，我认为有一点是明确的，那就是装满 ELT 练习册和教科书的书架比万维网提供了更多的练习、活性和思路。

这种情况将会改变，但这也必须是在对材料作出适合屏幕的改变和对教师作进一步的培训之后才能实现。伊斯特米特就这个方面指出：[18]

[236]
> 对许多教师来说，传统的计算机辅助语言教学是有困难的。正因为万维网所具有的那些优势，它才可能更加让人感到担心。如果会话所基于的网站突然消失了，你该怎么办？当所有网络速度慢得像蜗牛时，你怎么使你的学生学习呢？在 IRC 中，你如何进行控制？当一个学生偷偷地访问花花公子网站时，怎么做才是对待他最好的方法？

他认为,教师必须要学会使用搜索引擎技术,学会评估网络的方法,学会使用并编写自己的万维网资料的技术,以及将教学的其他内容与万维网活动结合起来的方法。接着,他又补充道:"教师需要学习新的语言"——他的意思不是说一种新的外语,而是"因特网语言"——这是熟悉应用程序和专用术语至关重要的第一步。

外语教学对因特网的运用才刚刚开始,但它确实已经存在。然而,这一运用的存在也给教师们提出了新的挑战。第2章中所提到的那些由于谈话媒体特性引发的困难给外国学习者带来更大的压力——没有语音提示,没有交流时的面部表情,等等。同时,教师必须想出处理一些新困难的方式——至少要为它所表现出的重要性考虑新的方面。在聊天组和虚拟世界中,许多说母语的人使用的方法并不是标准的,常常是玩笑的和很不规范的。对印刷错误的宽容和对拼写、标点、大写(边码87)等规则的放松对于外语学习者来说已不新奇,因为即使在母语因特网的使用中,无疑也存在着同样的"可塑性"。但是外语学习者对于标准与否的界限缺乏直觉意识,或者说,他们对聊天组中的用法是否规范缺乏鉴别能力,并且通过多次接触相同的实例,他们可能最终会错误地使用某些语言结构、习惯用语等。对语言规则的变形和破坏是诙谐语言行为的一个特征,[19]这种变形与破坏总是使那些对于语言规则本身还没有熟练掌握的人产生问题。具有讽刺意味的 [237]
是,学习者有时会给人以他们的语言相当流利的错觉,尽管交际上他们并非如此,因为从表面上看,他们所犯的语言错误和聊天组用户在自我炫耀时使用的变形表达一样。

8.2 让语言更丰富

因特网作家们在努力寻找能表达因特网空前影响的方式。诺顿延伸了这个充满幻想的主题,在本书的前言中,我作了引用:[20]

> 一种难以想象的巨大力量——一个庞然大物(利维坦)……只是松散地存在于在我们的世界中,我们只是勉强在交互时意识到它。它已经改变了我们的通信、工作、贸易、娱乐和学习的方式;它很快将改变我们的生活及谋生的方式。也许有一天,它甚至会改变我们的思维方式。它将会暗中破坏现有的产业,并建立一种新的产业。它挑战传统

> 的国家主权观念，嘲笑国界和洲界，并且忽略不同文化之间的敏感性。它加速了技术的发展，使那些被认为处在时代浪尖上的人都抱怨"发展太快，让人疲乏"。

语言是对社会变化表现如此灵敏的一个指针以至于事实上，如果一种非常新颖的现象对我们的语言这一通信方式没有产生相应的影响，那将是令人惊讶的。所以，人们可能为此展开争论。语言是因特网的核心，因为因特网活动是交互活动。诺顿认为"因特网是一个真实的联接着大量的计算机和使用计算机的人的系统"（楷体字是他的强调）。[21] 因特网不仅是一种技术事实；它还是一种社会事实，正如伯纳斯-李（边码 vii）曾极力主张的；它的主要手段乃是语言。

我们所期待的"无法想象的巨大力量"会对语言有什么样的影响呢？
[238] 在本书的中间几章中，我们已经看到一些崭新且仍在不断进化的语言类型，这些语言的特征是对笔迹、语法、语义、行文等一系列都做出调整，以适应技术特征和使用者的需要。对于我在第1章中提出的第二个问题（边码9）：因特网的出现是作为同质语言的媒体还是作为不同方言的集合？这些语言特征告诉我们，答案当然是后者。尽管几种因特网情境会有一些共同的特点，但总的来说，这并不是把因特网语言当作一种新类型的有利证据。但如果不是一种类型，那它是什么呢？如果我们从这些情境的细节走出来，把因特网语言作为一个整体来观察，那还有什么可说的吗？我在前言中提到的一个问题是："这场电子革命"是否带来了语言革命？证据表明的确如此，网络语言现象将从根本上改变我们对语言的看法，因为它具有语言所特有的属性——它是一种真正的新媒介。

在本书的许多地方，我们看到许多语言学家、作家、编辑和其他研究者努力寻找某种类比来表达他们在网络语言方面的发现，但都失败了。尽管在因特网的不同情境中语言与其他通信方式有相似之处，但两者从根本上是不同的。我们将它与笔记、书信、业余广播、民用广播及其他前面章节提到的通信方式进行了对比，然而这种对比难以置信地不具任何启发性。因为网络语言是一个全新的东西。它既不是"书面语的口头表达"（spoken writing）也不是"口语的书面化"（written speech）。正如在第2章所言，它根本不同于传统意义上的书写和言语。简而言之，它是第四媒体（fourth medium）。在语言研究中，我们习惯于讨论"说 vs. 写 vs. 做手势"。以后我们必

须加上第四种类型，成为："口语 vs. 书面语 vs. 手势语 vs. 基于计算机的语言"。[22]网络语言是新千年重要的发展。在人类的发展史上，新的语言通信 [239]
方式的出现并不常见。

作为一种新的语言媒介，网络语言无疑将在社交语言的复杂性和文体的复杂性方面取得发展，其复杂程度可与人们所熟悉的传统的言语和书写相同。[23]要确定这些新类型采取的形式还为时尚早。考虑到网络语言研究的困难，即使是本书前面所给出的形式也可能是暂时的。对网络语言的研究还处于初级阶段。一部分困难在于难以找到与每种因特网情境相关的大量有用数据。在前几章中，我们看到对聊天组和虚拟世界中日志的使用仍有很多的敏感问题，电子邮件抽样的问题几乎没有提出来。版权的不确定性问题和私有性问题都在攻击万维网。即使有了好的数据样本，考虑到参与者数量和监控轮流性的困难，在网络语言的叙述结构上仍会有许多问题。[24]每种情境都表现出由于该媒体的短暂特性而产生的困难；网络语言仍处于发展的初级阶段，我们很难作概括。所以，我相信本书只是对这个特殊的时间点事情如何表现提供了一个比较模糊的快照。[25]

另一个对因特网语言的发展进行预测比较困难的原因，是存在许多相互矛盾的趋势和压力。正如我们从大量的实验中所看到的，网络是一种授权的、个体化的、有创意的媒介。作家们正在探索利用网络的新途径，比如 [240]
分期发表作品、合作创作、由众人来安排故事的发展。[26]编辑们则正在协力完成一个个严谨的文本和其他作品。[27]数码艺术家们正在利用这个媒介的图像属性创造图形的和图表的"ASCII 艺术"作品。[28]有证据表明，人们在文字和其他符号的可视性方面，以及在开发实现排版的多样性的软件方面有了新的兴趣。甚至在网络活动中那些具有限制性的语言（如命名）中也可以看到这种创造力。表面上十分简单的电子地址（e-addresses）问题被证明充满了复杂性，网络极大的扩张以及命名中可用到的"普通单词"的有限，迫使个人和公司在命名中不得不表现出很强的创意（边码 159）。[29]这种创造力的发展方向是未曾预料的。我们在看到对网络推动全球交互和知识共享不断强调的同时，又惊讶地看到越来越多的网络用户不愿全球交互和共享信息。相反，那些网络用户只想保护他们的知识和隐私。我们已经采取了一些措施来阻止高级通信服务发生不想要的中断，如提供电话簿上找不到的电话号码。对于网络语言，开发类似的保护措施正得到人们的重视，如垃圾邮件过滤程序（边码 53）和越来越复杂的密码设置方法。这同样也属

于它的语言范围。

正如我在前言中所说的，我写本书的目的是想了解因特网及其对语言
[241] 的影响，却没发现任何已有的书籍。本书是一件探索性的、程式化的作品，决非定论。它可以为一些论文提供资料。[30]但是，姑且不谈因特网的未来广阔化身（telecosmic incarnations）如何，就是现在网络的变化也让我深深地感到，我们正处在一场有史以来最大的语言革命的边缘。尽管过去的几个世纪我们就曾先后讨论过言语和书写，在整个20世纪我们又在讨论二者的关系，现在我们却面临一种全新的媒体，其范围要超出前面任何一种。我所称的网络语言（Netspeak）将成为庞大的基于计算机媒体语言的一部分，在将来数字化的高速宽带环境中，基于计算机的语言将会成为社会语言的标准。现在，在发挥人类语言潜能这方面，面对面的交流仍然是最主要的，但将来就不是这样了。根据统计来看，有朝一日我们更多地是通过计算机通信而不是直接交互进行交流。对当作"标准"语言的影响可能同样深远。这一标准语言的社会含义将是人们难以想象的，以至于目前语言学家们只能去作一些无用的思考。也许这就是有人真正担心的原因。

而对本书开头第一章提到的种种恐慌，我并不担心。我认为因特网不是语言的终结，而是恰恰相反（边码219）。我认为任何一种网络语言情境的存在都是一个对个人的语言潜能进行丰富的领域。我对其他非英语语言的发展没有系统的认识，但通过对非英语站点的不经意观察可看出其他语言也同样基于计算机在类似的方面发展。[31]正如前几章所述，虽然在每一种情况下使用英文都是正在表现出来的语言特征，但是，对英文的使用是富于
[242] 多样性和创造性的。我所考察过的任何领域都没有迹象可表明网络语言正在代替或威胁现有的语言类型。正相反，新的非正式的甚至是古怪的语言形式的产生扩展了我们对语言的参照范围。[32]网络语言的存在让我们能从新的视点来看待正式语言和非正式语言。拿衣服作类比能帮我们明白这个结论。我曾记得我有一件非常正式的衬衣和另一件非正式场合穿的衬衣。后来，有人给了我一件奇怪的衣服并向我保证是最新的酷流行趋势；当然，其结果是，我原本那件非正式的衬衣真的看上去有些庄重了。新衬衣并没有破坏我对正式/非正式的评值；只是扩展了。在着装上我有了更多的选择，我想网络语言的产生同样也丰富了我们对通信方式的选择。因特网将有可能比从前更加全面准确地记录这种语言的多样性。

真正值得注意的是，许许多多的人都已迅速学会去调整他们的语言以

适合新形势的需求并创造性地利用新媒介的潜能来形成新的表达领域。这些都是近几十年的时间里所发生的。我断言,人的语言技能正处于良好状况。总之,网络语言的来临显示出我们这些"说话人"(homo loquens)正处于最佳的时期。

注　　释

前言

1. Naughton (1999: 21—22).

2. Berners-Lee (1999: 110, 133, 169).

第1章

1. 被用于 Jim Erickson 的文章"Cyberspeak: the death of diversity", *Asiaweek*, 3 July 1998, 15。

2. Lydia Slater, *Sunday Times*, 30 January 2000, 10.

3. "Language and electronics: the coming global tongue", *The Economist*, 21 December 1996.

4. Standage (1999)对因特网出现之时与电报出现之时的相似性作了探索。

5. Internet 指全球计算机网络。当该术语用于指局域网络,或者所链接网络的一部分时,则首字母小写。其缩略形式 Net 一般是首字母大写。指组织内部的私有网络或者说 intranet 时,则总是首字母小写。重要的是注意还存在的其他网络。聊天组系统,比如 Usenet 新闻组(边码 131—133),运行在其他网络(比如 UUCP),而不是 Internet 上。尽管本书的焦点是 Internet,但结论同样可以适用于其他网络。

6. Wilbur (1996: 13—14)。也可以参见 Naughton (1999: 143 ff.)的解释。

7. McLuhan (1962: 31)或别的地方。

8. Foster (1996: 35).

9. 若干年来,当人们在语言学中讨论语言随情境的变化时,通常会用到一些术语,比如言语社区、语域、流派、文本、论述类型,它们分别使用在自己的理论参考框架之内(Crystal and Davy, 1969)。随着因特网语言学的发展,我们需要更加精致的模型来形容该语言的方方面面。本书只是"一级近似",我没有使用更加复杂的术语体系,使用了术语"类",而没有进一步就各种情境下受影响的语言作出区分。我有时也指"类"中的"流派"。在因特网文献中,当讨论不同种类的因特网情境时,所使用的术语也各不相同,比如,环境(environment)、交互情境(interactive setting)、虚拟空间(virtual space)。

10. 有时会对此给以宽容——就像对待那些有精神障碍和语言疾病的人,或者是对于那些年幼孩子的话一样。

11. 对英语若干种类都应用了这种模型,见 Crystal and Davy (1969)。

12. Wilbur (1996: 6).

13. Naughton (1999: 150).

14. 例如,Wallace (1999: 8)。

15. 协议是一组得以使计算机与其他计算机或设备进行通信的规则;在1985年,TCP/IP协议被制定为因特网的标准协议;《连线风格》称其为"因特网的母语"(Hale and Scanlon, 1999: 159)。

16. Berners-Lee (1999)。很显然,大量存在对因特网和万维网这两个术语的互换使用,非常具有误导性。万维网是因特网的情境之一。

17. Naughton (1999: 271).

18. Cherny (1999: 27), Davis and Brewer (1997: 28—29, 157).

19. Cherny (1999: 85)。她用一个叫 Damon 的角色的话(anyone who doesn't think we speak some strange separate dialect has been smoking crack)作章首引语来引入相关章节。

20. Wallace (1999: 36);也见 Goffman (1959)。

21. Hale and Scanlon (1999: 88)。Slashdot 是1997年创建的一个提供"News for Nerds. Stuff that Matters"的站点(http://www.slashdot.com)。要是你从这条注释中了解了什么,你就不是一个见多识广之人(geek)。

22. Millard (1996: 154—155)。其他关注不同电子情境的语言特性的参考资料可见: Ferrara, Brunner, and Whittemore (1991), Baym (1993), Maynor (1994), Collot and Belmore (1996), Baron (1998b)。"virtual speech community"(虚拟交谈社区)的概念以不同的形式出现,比如"discourse community"(会话社区)(Gurak 1997)。

23. 人们经常用"传统"一词特指非电子方式的语言通信,即旧式的言语和书面方式,但这并不是标准的用法。更一般地是,虽然人们会用反义词 VR (virtual reality,虚拟现实)和 RL(real life,现实生活)或 IRL (in real life,在现实生活中)、"物理世界"以及其他的词汇,但并没有标准的术语来区别电子和非电子世界。Ihnatko (1997: 160)将"现实世界"定义为"不能通过键盘到达的世界。(电子世界)是一个很值得一去的美丽之处,一个可让你畅游的好地方,你无需可乐饮料,但你不会想住在那里。"

24. 一个有趣的影响发生在那些缺少字母 w 的语言之中,比如西班牙语和葡萄牙语,万维网(www)的存在使这些语言的字母表额外多了一个字母。英语对其他语言词汇的影响也在加强,比如荷兰语中的动词 hack 和 scroll,意大利语中的 scrollare 和 deletare,西班牙语中的 debugear 和 lockear。

25. 有2000个。其他域名正在酝酿之中,比如.rec 和.shop,由类似美国的 Network Solution(2000年以前)和英国的 Nominet 等组织来分配;前者已经由1998年成立的因特网名称和数字分配公司接管。

26. Crystal (1998)。有趣的是,对于 dot.com 这种带有点号的书写,标点符号从来不读出来:我们从来不说"dot dot com"。

27. 尽管一些语言借用英语单词"at"来表示该符号,但是一些语言选择了别的表达方式:比如,意大利语中的@是"蛇",中文中是"鼠",瑞典语中是"象鼻",匈牙利语中是"虫",德文中则是"蜘蛛猴"。

28. Crystal (1999).

29. Knowles (1997).

30. Hale and Scanlon (1999: 76).

31. 见 *Language International*,12 (4), August 2000, 48。也可见 Koizumi (2000),据他报道,在1999年,日本专利部门接到50个以"i"打头的名称(像 iMac, ipaq),和190个以"e"开头的名称。

32. Paolillo (1999).

第2章

1. 例如,Elmer-Dewitt (1994)。

2. 全文见:*Wired style: principles of English message in the digital age* (Hale and Scanlon, 1999)。后句"Write the way people talk"引用自规则5:"保留通俗性"(见边码75下方)。

3. Davis and Brewer (1997:2)。Ferrara, Brunner, and Whittemore (1991)谈到"交互式的书写对话"。相似的提法还有一些,比如"文本会话"和"电子对话"。

4. Millard (1996:147)称这种缩小了的通信系统为"元通信最小主义"。

5. Crystal (1999:291)。言语和书写的其他特点已经被指出,这使我们认识了那些更为特殊的语言特征(如个体发音和结构化的表述)起到的区分作用。在这里,"典型"一词非常关键:我们早已知道在口语和书面语之间没有绝对的区别(Crystal and Davy, 1969);即使是一个连续统中的概念也是对各个变量交织方式过于简单化的处理(Biber, 1998;也可参见 Collot and Belmore, 1996 对这个模型的运用)。但是,以对比的方式给出的典型特征被证明是具有启发性的。

6. 在网络语言中,面对面交互通常缩写为"f2f" (face [f] to [2] face [f])。有时也称作"facetime" (面会时间,即线下交互的时间)或者"facemail" (面会邮件,即面对面谈话的过程)。Ihnatko (1997:69)将 f2f 定义为"与其他人一起在屋子中彼此谈话消耗的物理时间。有时,绝大多数网民都愿意尝试一下"。

7. Marvin (1996:10).

8. Baron (1984:120; 2000: 22)提出了不同通信类型之间的连续统:她通过强调空间和时间因素,确定了面对面会话、视频电话/远程电话会议、电话、计算机/字处理、文字书写之间的一系列联系。她的方法摈弃了"言语对书写"的二分观点,认为口语经常会有一些书面语的特点,反之亦然。尽管文体学家认识到类似表2.1这样的表述具有说明性作用,但是没有哪位文体学家会否认上面这一点。

9. 当某个电子会话中的参与者想要发送一则长信息时，这将会成为一个特殊的问题；就像 Marvin (1996:6) 所强调的，"在面对面会话过程中，听者会等待言者的长篇发言结束，并且时刻留心着发言的机会，心里可能在想'这个人什么时候才能停下来呢?'在 MOO [边码 174] 中通过键盘实现的会话过程中，一则长篇论述会要求读者们有较长的等待，其间，或许有读者会想：'这人什么时候才开始呢?'"

10. 不过，聊天组和虚拟世界中的参与者已经能够很熟练地将这个问题限制在最小范围之内：见第 5 章和第 6 章。

11. 有关有限带宽对通信影响（减少可获线索的数目）的理论方面的讨论，见 Cherny (1999:21)。

12. 同样，从文化角度来说，参与者的范围越广，这个问题就越糟糕。一些文化更习惯于将沉默作为一种通信动力，更能容忍延迟（比如：日本文化）；另一些文化的交流则建立在很细的熔丝上（比如：美国文化和英国文化）。见 Tannen and Saville-Troike (1985)。

13. 有关论述分析中的会话交流的介绍，见 Stubbs (1983)。

14. 见 Murray (1989)。

15. Crystal and Quirk (1984), Crystal (1969)。表情符号也曾经被称作"因特网的辅助语言"（Dery, 1993），但是二者并不相同，因为前者必须被有意加入到文本之中。没有这些符号并不意味着用户缺少需要传达的情感。在面对面会话过程中，一个人可能会就别人的每个发言都露齿而笑，并且会起到一定的效果。而在网络语言中，尽管说话者可能会在若干交谈回合内具有相关的"感觉"，但是他们可能只在一句话中使用"露齿而笑"的字符图释。同样，我们也无法保证发出"露齿而笑"字符图释的人究竟是否在露齿而笑，对于一些缩写也有如此的疑问：究竟有多少人在发出"LOL"（大声笑的缩写）的时候确实在大笑?

16. 角括号在网络语言中还有其他几个用途：在 HTML 中标识命令、将电子邮件地址括起来、在电子邮件会话中标识说话者的反应。

17. 见 Sebeok, Hayes, and Bateson (1964), Hall (1959)。

18. 见 Sanderson (1993) 中收录的文章。

19. Dery (1997:2)，引用一名匿名记者的话："当每个人都在说着一些平淡无味的言语时，就会出现胡说八道，在因特网中这种情况尤其如此。我认为，作者使用较少的'笑脸'符号来表述自己的意图的尝试是有趣但徒劳的。它们会像任何其他符号一样发生错位。"

20. Brian Connery (1996:175) 也就其他软化策略给出了相似的观点。当谈到一些用户通过使用类似 IMHO (In My Humble Opinion，据我拙见)，以及 my $0.02 (my two cents worth，"我的话只值 2 美分"，也是一句自谦的话) 等缩略词汇来避免攻击性争论时，他说道："具有讽刺意义的是，由于书写本身是权威性的，这种反权威性的表述反而

会因这样的暗示而引起攻击性争论，因为这让人怀疑作者是否正试图为结束该讨论给出一个明确的答复。”

21. Witmer and Katzman (1997)。Baron (2000)也注意到人们(除了年轻人)很少在电子邮件中使用“笑脸”符号；在她看来，成年人有较好的会话技巧，能够将信息表达得足够清晰，从而不必使用那些表达面部表情的粗陋符号。

22. Sanderson (1993:25).

23. 这个差异可能正是 Wallace (1999:51)在其讨论因特网的匿名现象时所指出的“网络中的撒谎与侥幸成功都是如此容易”的主要原因。在面对面交互过程中，只有最富技巧的撒谎者才能在撒谎时不致于将诡计表现在面部表情和语气语调上。尽管在网络语言中，参与者仍然由于会不经意使用了其他语言特征而泄露了自己，但没有什么地方比这里更容易撒谎了(见边码 166)。

24. 例如，Wallace (1999:16)，他用了一整章的篇幅论述了这种社会心理暗示。

25. Millard (1996:147).

26. 例如，Thomas Erickson (1999)。

27. 例如，Pring (1999)。

28. 有关图形的可移植性，见 Twyman (1982)。

29. Davis and Brewer (1997:19).

30. Baron (2000:248)以及见边码 128。尽管她给出了言语和书面语言之间完全不同的区别集合，她还是将二者看作是近似的统一体。从 Baron 称作“书面语言(作为产物)”的一端开始，到另一端“言语(作为过程)”结束，Baron 将其间的过程依次标识为“混合形式→匿名会话→一对多会话(非匿名方式)→一对一会话(非匿名方式)”(边码 158)。

31. 当社会语言学家 Celso Alvarez-Caccamo (见 Cumming, 1995:6)谈到其所作的项被外国人称为“基本‘古怪性’”的观察时，似乎也感受到了计算机媒体通信的独特性：电子交互的速度、不可见性、分布性和匿名性(同时也经常会对特定语言做出选择)。

32. 这种将电子邮件作为一种交际语言的观点由 Baron(2000: ch.9)提出。

33. Deegan (2000)。

34. Grice (1975)。更一般性的讨论，见 Levinson (1983: ch.3)。

35. 也许你会认为，通过服务器记录、备份和其他监视程序来实现的信息的电子可跟踪性，足以使匿名变得不可能。就像一些评论员说的：永远不要写那些你不愿在法庭上被读出来作为证据的内容(例如：Durusau, 1996)——见边码 127。但是，有许多方法可以使跟踪变得极端困难，比如通过使用“anonymizer”——结合了加密、假名和代理服务方式，使你可以匿名浏览和发送信息——伪装了邮件来源的“邮件代发”服务或者免费邮件(对邮件用户的个人信息不做检查)。我们没有办法真正知道是否电子邮件被干扰。尽管系统滥用的现象很严重(比如：使用某个用户的名字发送虚假信息和攻击性

信息）以至于一些组织已经对电子邮件进行控制，但是，这个普遍问题似乎并没有影响绝大多数的用户，他们还在满不在乎地使用着自己的在线角色。

36. Wallace (1999:51).

37. 这一过程出现在彻尼的讨论组中（Cherny 1999:115）。

38. 至于原因，见 Pullum and McCawley (1991)。

39. 潜伏并不同于游手好闲（idling），后者并不主动在组中的其他成员面前隐藏自己的在场，比如由于参与者决定在做别的事情的同时让网络保持链接状态，或者更简单，仅仅是没有什么话要说。还有一些人被称作 smurfs 和 smurfettes，他们将一些空信息传到了讨论组中。

40. *Monty Python's Flying Circus*，BBC，第 2 篇的第 25 集（1970 年 12 月 15 日）。

41. 一个更大的区别在于发送这些大量邮件到服务器是为了导致服务器的瘫痪——也就是通常所说的*邮件炸弹*。进行自动删除垃圾邮件，被称作*黑洞探测*（black-holing）。

42. Stivale (1996).

43. *The New Penguin English Dictionary*（2000）作了有趣的解释。

44. Marvin (1996:9)。Cherny (1999:75) 也注意到了该概念的主观性，他参考了马文的观点并作了论述，"集会中所作的言论，对一些人来说可能是诙谐而有趣的，但是对另一些人来说则是令人讨厌的兜售信息"。

45. 有关例子，见 Crystal (1997a:60)。

46. 在一项研究中，我们看到匿名组成员发出的恶意帖子数目是非匿名用户组成员的 6 倍。Wallace (1999:125)。

47. Baron (2000:239) 发现电子邮件中的攻击性争论正在减少，从而认为攻击性争论行为原本是该媒体这一新事物的早期表征。

48. Millard (1996:152—153).

49. Millard (1996:147).

50. Wallace (1999:84) 发现电子组中的头脑风暴的效果要比面对面的相应讨论好得多，这也就展示了媒体的这个增强特性。

51. Crystal and Davy (1969: ch. 1).

52. Wilbur (1996:13).

53. Foster (1996:29).

54. Rheingold (1993:3).

55. Wallace (1999:9).

56. Ihnatko (1997:iii).

57. 见 Paccagnella (1997) 中的评论。

第3章

1. Porter (1996:xi—xii).

2. 有关规定性和描述性的语言研究方法的问题,见 Milroy and Milroy (1991)和 Crystal (1984)。

3. 这两处引自 Johnson 的字典 *A Dictionary of the English language* (1755)的前言部分。

4. 下面两则引用皆来自 Hale and Scanlon (1999:2)。

5. 见 Peters(1998)和 *English Today* 的几期刊物。

6. Ihanatko (1997:iv).

7. 见对 *Jargon File*(<http://www. tuxedo. org/ ~ esr/jargon/html/>)的介绍,截止至2000年8月,它收录的条目已经超过2100条。该文件对黑客(hacker)一词有若干解释,第一个是:"他们喜欢探索可编程系统的细节和扩展系统的性能的方法,这与绝大多数用户有很大的不同,一般用户只学那些最小的对他们必需的部分。"在一般英语用法中,"黑客"一词已经带有贬义:"他们心怀恶意,在网上四处游荡,寻找一些敏感信息。"真正的黑客不赞成这种解释,他们称那种人为"骇客"(cracker)。在站点 <www. netlingo. com>,还可以见到另一个在线字典。

8. Branwyn (1997:Introduction).

9. "曼哈顿南部的一个地区,那里计算机和多媒体公司聚集。"(摘自字典条目)

10. *Jargon File* 的导论部分(见注释7)。

11. Hale and Scanlon (1999:157).

12. 例如:Shea (1994)。对于一般的行为标准,见 McLaughlin, Osborne, and Smith (1994)。

13. David Thomas (2000)。同时,一些流行的因特网解释让人们觉得新手上网不会遇到什么问题:"对于一个新的网络用户来说,上网是不需要什么特殊的技术、技巧和知识的。"《独立报》和《星期日独立报》制作的系列文章"这就是因特网",日期不详,估计是2000年初,第1部分。)当然,这完全依赖于"专业技巧"(techy)的含义,但是,这种论述并不符合语言现实。

14. 例如,Biber, Johansson, Leech, Conrad, and Finegan (1999)。

15. Hale and Scanlon(1999)。这里的引用见第3~24页。

16. 例如,Butcher (1992)。

17. Crystal (1998).

18. Dialectizer 非常严肃地将标准英语语句转换成了"对等"的方言形式: <http://www. rinkworks. com/dialect/>。

19. 有关构词的各个类型,见 Bauer (1983)。

20. Hale and Scanlon (1999:188).

21. 在<http://www. netlingo. com>上,可以见到这样的列表。

22. Ihnatko (1997:112).

23. 我也不理解该句子的意思。

24. 这并不是缺少标点的唯一例子。对于特定的法律语言来说,没有标点也是可以的(Crystal and Davy,1969),在大量的广告、电视字幕、报纸标题和其他"块语言文字"中,都缺少标点符号。(Quirk, Greenbaum, Leech, and Svartvik, 1985: 845 ff.)。

25. Baron (2000:167).

26. 出现了大量称谓标点符号的新俚语:#被称作 hash, sharp, crunch, cross-hatch;波浪线(~,常用来表示"关于"或者作为网址的一部分)被称作 squiggley;惊叹号(!)则被称作 bang, pling, excl, shriek, smash, cuss, boing, yell, wow, hey, wham 等;星号(*)被称作 star, splat, wildcard, dingle, spider, aster, times 或 twinkle。

27. 有关正式与非正式字母之间的对比,见 Crystal (1995:402)。

第4章

1. 据 Internet Society (<http://info. isoc. org>) 和 Matrix Information and Directory Services(<http://www. mids. org>)于2000年所作的估计,有约1亿台因特网主机,超过3000万个注册域名和8亿个电子邮件用户。

2. 在本章,我所使用的数据来自于我的电子邮件,还有一些是由我的孩子们(我23岁的儿子和26岁的女儿)所提供的,那是他们自己收到的电子邮件,因此这些作为补充的例子应该是体现了年轻一代的风格。Johansson (1991:307—308),以及 Yates (1996:30)都曾非常希望有一个电子邮件数据样本集。

3. 关于因特网早期的"头之争"(即在电子邮件头应该包含什么),见 Naughton (1999:149)。

4. 在大多数文本中,电子邮件地址通常会用角括号括起来以表明其他相邻的标点符号并不属于地址部分。如果邮件地址因位于一行的末尾处而被从中间截断,我们就会遇到一些困难:我们是在中断处加连字符呢,还是不加连字符? 如果不加连字符,别人就会以为那个连字符处的空格是故意加上的,作为地址的一个组成部分;如果加上连字符,别人会以为这个连字符原本就是邮件地址中的一部分。用法指南认为唯一不会产生类似中断致使意义模糊的地方是在@符的前面或后面(没有连字符)。相似的,句子末端的地址可能需要与标识句子结束的标点符号分隔开来。在本书中,全部地址都用角括号括了起来。

5. 该用法的例子,见 Angell and Heslop (1994), Lamp and Peek (1995), Flynn and Flynn (1998)。

6. 当然,只有在发送者能够确保信息内容与主题相匹配时,这个过程才有意义。我们并不清楚究竟有多少电子邮件用户在回复邮件中保留了较早的主题标题,而信息

内容却与该主题毫不相关。当用户使用“回复发送者”功能时（在 Li Lan (2000) 的样本中有 71% 选择了该功能），该情形尤其容易发生，所保留的可以仅仅是原信息的标题，内容已经完全被替代。

7. Flynn and Flynn (1998:15).

8. 在这里用星号来表明该例子并未遵守用法规则，下同。

9. 这与 Gains (1998) 的数据相似，其显示 54 封个人之间的电子邮件中，有 34 封(63%)带有欢迎辞。另一方面，上下文的差异也是重要的：各组织部门的电子邮件送往的对象是全部员工，在其 62 封邮件的样本中，有 57 封(92%)不含问候语。Li Lan (2000)指出，母语用户和非母语用户之间的差异也是重要的：与 Gains 的母语用户样本(77 封中有 73 封，或者说 95% 带有问候语)相比，Li Lan 的香港用户（英语为非母语）的样本中，有更多的个人电子邮件带有问候语；在 Li Lan 的组织邮件样本中，76 封中仅仅 41 封(54%)不含问候语。这些研究中的样本确实比较小，但是，即使是如此的小样本也足以展示巨大差异的存在。

10. 在寄给我的孩子们的电子邮件中，这一类的变化较大：Hey, Heyyy, Hiya, Hello folks（不寻常的复数形式，它的应用对象是单个用户），Hi darlin 等等。感叹号的使用量激增，许多问候语以大写字母开头。

11. 在 Gains (1998) 的样本中，54 封个人邮件中的 9 封使用了 Dear, 62 封组织邮件中只有 1 封使用了 Dear。相比较，在 Li Lan (2000) 的样本中，使用 Dear 的情况是：77 封个人邮件中有 31 封，76 封组织邮件中有 35 封——这也说明了在英语并非母语的用户在使用过程中存在着一种向传统用法靠拢的力量。

12. 我的个人邮件都使用了结束语；与此相反，几乎全部的来自垃圾邮件组织的信笺都没有使用结束语。在 Gains (1998) 的样本中，54 封个人邮件中有 5 封没有使用结束语，62 封组织邮件中有 5 封没有使用结束语。在香港，Li Lan (2000) 在其 77 封个人邮件样本中，发现有 13 封未以结束语结束，76 封组织邮件中有 19 封(25%)没有使用结束语。从这里似乎能看到其间存在着的文化差异。

13. 有时，这被称为“ASCII 艺术”。关于因特网中的表达形式，见 Wallace (1999: ch. 2)。

14. Wallace (1999:14).

15. 一些作家，尤其是商务应用领域的作家，通常会在结束语之前表达希望再次相见的愿望，并将这些表达作为信息正文的最后一个组成元素。

16. Angell and Heslop (1994)。这些引文见 21—22 页（对于欢迎辞部分）和 31 页（对于结束语部分）。

17. Flynn and Flynn (1998:37).

18. 如果存在一长串的抄送列表、被重复引用的头信息（当邮件被转寄）或者一些自动生成的内容（比如有关机密性警告），那么窗口较下区域很容易被占用，这样做会

更难。

19. Crystal and Davy (1969: ch.7).

20. 在下面所统计的段落中,50 封个人邮件中只有 4 封邮件段落之间没有使用空白行;而在组织邮件中则总是存在空白行。

21. 这一点也不夸张。我查看了一下最近收到的 50 封邮件,这些邮件发件人的年龄从 20 岁出头到 65 岁左右都有,其中一些是我的几个至交或年龄相仿者,这些邮件中只有两封有拼写错误。我要说的是这么少的拼写错误仅仅是个例外,很明显,我的这些发件人对邮件做了认真的复查。(我的儿子读到这里时说道:"我们当然是要复查的因为我们正在写信给一位语言学家! 这些或许可能被用作样本数据。")

22. Angell and Heslop (1994:83).

23. Angell and Heslop (1994:99).

24. 在一个或长或短的段落中使用的句子是更长还是更短,这似乎并没什么意义一个通常的趋势是整个段落长度比较短。另一方面,段落所包含的内容是不同的:短段落中的四句长句必然比四句短句包含更多的信息量。

25. Flynn and Flynn (1998:9).

26. 这是心理学和语义学中感性取景(perceptual framing)的扩展,见 Bateson (1972), Mabry (1997), Wallace (1999:127)。它(在几种意义上)不应与语法中的架构(句子架构[sentense frame])、对话分析中的原则(叙述原则[discourse frame])及其他相混淆。

27. Mabry (1997).

28. Angell and Heslop (1994:111).

29. 对一致性增长点的论述,见 McCormirk and McCormick (1992);也可见 Wallace (1999: 62—64)。Danielson (1996)就针对电子邮件的同质性和传统邮件所具有的极大多样性(基于信封类型、颜色、尺寸、书写字体等)之间的差别作了比较。就文体而言,并没有什么理由可以解释电子邮件中类似多样性未能出现的原因。可能性就在那里。

30. Hale and Scanlon (1999:3).

31. Hale and Scanlon (1999:78).

32. Angell and Heslop (1994:1);也可见 Hatch (1992)。电子讨论与公开会面所使用语言的相似性也受到注意(Collot and Belmore, 1993)。

33. Naughton (1999:143),他一直把电子邮件比作"意识流的叙述,随思想而快速键出的人类作品"。

34. "The computer war menace shoes",电视剧 The Simpsons 的第 12A6 集(Fox 电视台)。

35. 见 Wallace (1999:151)所作的讨论。Baron (2000:235)认为电子邮件会话的私有特征解释了它的"自由"(laissez-faire)特征,以至于它实际上可用于任意主题的讨论。

她的插图包括吊唁，这对我而言过界了。

36. Flynn and Flynn (1998:3).

37. Angell and Heslop (1994:6)。2000年在英国发生的许多对电子邮件的拦截与危害将雇主和雇员之间权力权限问题展现在公众面前，进一步强调了公司和国家之间广泛存在的规章差异。

38. 进一步参考：Thompson and Ahn (1992), Baron (1998a; 1998b; 2000: chs. 8—9)。

39. Hale and Scanlon (1999:3).

40. Baron (2000:242)也做出结论，有两种电子邮件将在合适的时候出现，一种作了编辑，另一种未作编辑。同样，对标点符号的选择也遵循两个标准，一个遵守语法的规则性，另一个则遵循言语表达的修辞模式。

第5章

1. 许多人将"聊天"一词仅仅用于实时情境之中。同时，我们还注意到一些系统非常关注自身术语的正确使用情况：例如，Usenet用户称自己的聊天室是*新闻组*(或*组*)，WELL用户则称其为*讨论会*，Usenet中的管理员被称作*新闻管理者*，Internet Relay Chat则称自己的管理员为*操作员*。

2. 由于非同步聊天组对进入聊天组的用户数不作限制，并且不会因成员们属于不同的时区而遭遇困难，所以非同步聊天组有更多的成员。而在同步聊天组中，如果同时参与会话的人数过多，系统就会发生阻塞，于是一些系统限制了参与人数。这个问题也同样出现在虚拟世界中，见边码186。有关学术和职业圈方面的电子聊天组目录，见Diane Kovacs所作的收集 <http://www.n2h2.com/KOVACS>。

3. 其实现过程(各种参与的类型和程序，比如签名、认可、开放浏览等)并不是本书所要关心的，这里涉及的只是聊天室管理员所遇到的语言影响：下面有论述。

4. 更多的信息参阅 <http://www.well.com>。下面的引用也来自该站点。

5. 更多的信息参阅 <http://www.faqs.org/facs/usenet>。

6. 更多的信息参阅 <http://www.lsoft.com>。

7. 更多的信息参阅 <http://www.linguistlist.org>。

8. <http://www.faqs.org/facs/usenet/what-is/part1>。在"Diversity"条目下。

9. <http://www.well.com/aboutwell.html>.

10. 但是，见Yates (1996)。他还是将从会话集中的一组特性与口语及书面语中的特性作了比较。

11. <www.lsoft.com/manuals/1.8d/user.html>。然而，它既包含公开聊天列表，也包含了私人聊天列表，后者在某种程度上是控制进入的。

12. <http://www.faqs.org/facs/usenet/what-is/part2>.

13. 将什么看作是跑题并不总是很清楚。即使是聊一些有关天气的话题都可能被一些人认为是跑题的,而另一些人却会认为这样的聊天组很好,它带给人一种和睦相处的感觉。

14. 然而,组中的"生活"却不一样。尽管许多聊天组的生存期可以尽可能地长,还是有些组限定在特定而有限的时间范围之内。一所学校或大学可能会限定针对在某一学年、某一学期或半个学期为一个特定项目创建一个聊天组[就像 Davis and Brewer 1997(所研究的那些聊天组)]。再有,学生们只能在上学时间内进入聊天组,这将使操作限定在一天之内的特定时间段。学术聊天组可以在某个明确的时间举行电子会议,提供参与者阅读特定论文的时间,同时也给了他们作出响应的时间。比如,某个语言学在线讨论会曾就捆绑理论在 1996 年 10 月 14 日至 11 月 4 日而开展(这是由 LINGUIST 聊天组组织的第一次这样的讨论会)。

15. Davis and Brewer (1997:162).

16. Davis and Brewer (1997:131)。我们完全不清楚这是出于实践的原因(比如,可用的时间)还是由于心理语言学的原因(例如,一个人在不失去讨论线索之前所要求的"语义距离")。我认为这个数字是 7 ± 2 (Miller, 1969)。

17. Bolter (1991:25).

18. Davis and Brewer (1997:54—55)。当时间范围跨度比较大时,我们就急需某种合作机制,以标识新的相关文档,或阻止某个用户对其他人的干扰。见 Adams, Toomey, and Churchill (1999)。

19. Davis and Brewer (1997:Appendix D2)。这些作者也注意到标题中的这种特殊时尚(尤其是卷入了语言游戏时),例如,他们的学生曾玩的一种两词游戏:Spud speaks、Sandra responds, Crawford adds...(边码 66 及其后)。

20. 有一定的例外,比如一则病毒警告,它提醒读者注意带有某个特定主题的文字。还有,许多电子邮件用户能够老练地筛选出那些印刷样式别具特色的邮件(边码 97)。

21. 在这种情境中,作为非同步聊天组和同步聊天组之间的一个重要差异,后者中的发帖人会在问候和告辞语中表示已经看到信息。事实也是如此,如果他们未作如此的表述,该聊天组会被认为是不合适的(边码 154 - 155)。

22. 在 Gillen and Goddard (2000)所研究的课堂样本中,一系列的"Hello"给人的感觉是滑稽的,而这也成为该样本的一个特色。

23. 有关语义学中的意义相关性,见 Crystal (1999a:104ff.)。介绍性论述中的文本链接是 Herring (1996b: 88)所研究的资料的"原型"特征。

24. 至 2000 年 10 月,有两个这样的讨论组:Inkwell. vue 和 Point. vue。

25. Herring (1996b: 87)发现了问候语和署名之间的不对称:在他研究的讨论组中,只有 13% 的信息带有称呼语,而 80% 的信息含有署名。

26. Herring (1996b:90—91).

27. 该引用来自 Halliday (1978:187),她认为语言的语义系统有三个功能组件:上下文部分(即与其他文本的链接)、论述部分(即思考后的内容语言)和人际部分(即表达敬意等行为的语言)。根据赫林的观点,信息的介绍部分就是上下文的链接,观点的表达是论述部分,而结束语就是人际关系部分。

28. 在这里,一行的长度按照全屏宽度计算。

29. 在 Davis and Brewer (1997)所研究的讨论组中,对技术的陌生进一步导致了信息长度的短小。学生这端屏幕的下半部分最初设置为 5 ~ 7 行,屏幕的其他部分都分配来显示回复信息,大多数人一直使用这样的限制,直到对自己有了信心,开始使用窗口中的下移滚动条。

30. 见 Crystal and Davy (1969: ch. 4; 1976)。

31. 一些同步聊天组对发言权力做了一定程度的管理,作为聊天组管理员会干涉或组织发言者的顺序。见边码 184。

32. Davis and Brewer (1997:137).

33. 再次看到同步聊天组和非同步聊天组的不相同,见边码 162。

34. 有关融合的概念,见 Giles, Coupland, and Coupland (1991)。

35. 见 Crystal (1998: ch. 1)。对 Usenet 情境中诙谐的分析,见 Baym (1995)。

36. Davis and Brewer (1997: 85ff.)。私有动词是那些不被公开观察到的动作。与此相对的是公共动词,比如 say 和 tell。见 Quirk, Greenbaum, Leech, and Svartvik (1995: 1181)。

37. Herring (1996b: 89).

38. Davis and Brewer (1997: 161).

39. Davis and Brewer (1997: 28).

40. 这也影响了同步聊天组:参考"正在失去"的习惯,边码 184。

41. Davis and Brewer (1997: 34,157)。

42. 有关 UNIX,见 <http://www.bell-labs.com/history/unix>。

43. 关于 IRC,见 <http://www.irchelp.org>, Rheingold (1993)。IRC 数据是 Werry (1996)所做研究的基础。

44. /whois 会引出小组成员最初提供的一小则信息,比如自我描述、邮件地址、喜好或厌恶、一句喜欢的名言。

45. <http://www.chatnet.org/etiquette.htm>.

46. 来自网页 Galaxynet Netiquette: <http://www.galaxynet.org>。

47. 然而,这种组实践方式必须得到尊重:IRC 聊天组是 Giller and Goddard (2000)所研究的对象,该聊天组充分利用了包含滑稽变形在内的问候语和告别语序列。在这些聊天组中,任意时刻在线参与者的名字都会显示在屏幕的面板之中,这可能建立了一

种更强烈的个人在场感,也期望用户会使用这样的序列。

48. Werry (1996)、Bechar-Israeli (1996)、Paolillo (1999)都引用了一些典型的摘录。这里的"直接引语"不包括动作描述(例如,"P 已经离开频道 Z"),不包括昵称的改变("X 的名字现在是 Y"),也不包括其他公式化的语句。如果这样计算,句子的长度就稍微长些了——每个句子 6.08 个单词(样本为 100 个句子)。Werry (1996:53)的数据则显示是平均 6 个单词。在虚拟世界中,以直接引语形式呈现的发言要更长一些(见边码 187),但这是因为较长的发言占了更大的比例;大约一半的发言 5 个单词左右,或者更短。

49. Crystal and Davy (1969: ch.4)的会话数据显示有 84% 的单音节词和 11% 的双音节词。《每日快报》的新闻摘要(1969: ch.7)对应的百分比分别是 63% 和 25%,其最大长度是 5 个音节;而来自《泰晤士报》的新闻摘要显示的数据是 62% 和 18%,其最大长度是 7 个音节。主要体现差异的地方是三音节词,《泰晤士报》的三音节词是 IRC 中的 4 倍。

50. Herring (1999: 5).

51. Herring (1999: 9).

52. 与传统命名不相同的原因还在于聊天组中的昵称由用户本人选择,而不是由其他人给予的。而且,在现实生活中,根据社会环境的不同,一个人可能同时有若干昵称,而在一个聊天组频道中,每个人一次只能使用一个昵称。

53. 曾经有人开发过软件程序来帮助人们保存他们的昵称,比如 NickServ,一个基于德文的昵称注册服务网站,它在 1990 年至 1994 年期间一直运行,但由于维护和可分离等应用的问题而被迫关闭。

54. Bechar-Israeli (1996).

55. 考虑到许多名字的古怪性,对其分类是一件困难的事情。许多都是非常含糊的或不能解释的。

56. 在 Werry (1996)取自 IRC 的样本中,名字前加上公类名是习惯用法。

57. Herring (1999:10).

58. 可以想象这经常发生,但这并不是因为人们有若干同样强烈的兴趣,而是因为单个频道的刺激不够强烈。那些玩世不恭的观察者可能会得出结论:这样的"多任务者"正在设法逃避存在于众多频道中的厌倦,因为这些参与者中的大多数并没有什么话可说。人们很难躲避一种印象,就是在一些聊天组中,产生令人烦恼的话题(边码 1)更多的是为了对付内容的贫乏,而不是语言的贫乏。

59. 不要将这些星号与它作为不合语法的语言学标记相混淆:边码 100。

60. Werry (1996:55)。

61. Paolillo (1999)注意到,在地方性聊天组中,或移民的聊天组中,地方语言的使用会作为一个属于该组的身份标识,例如,#india 频道中 Hindi 的使用。Werry (1996:56)发现,法文 IRC 社区借用了英语中的 re,表示"hello again"。

62. 例如，它是 Wallace (1999)的主要研究课题。

63. 例如，Lakoff (1975)、Tannen (1990)和 Coates (1993)，而 Herring (1996b)则注意到在聊天组环境中的情况。一些作者认为扮演女性角色的行为在 MUD 中经常发生，因为这种策略能够保证引起男性玩家的额外注意(Bruckman, 1993;Wallace, 1999: ch. 11)。Cherny (1999:65)认为 MUD 中发生性别转换的机会很小，因为许多玩家在离线时彼此都认识。

64. Witmer and Katzman (1997)，似乎样本中只有 13.2% 包含图形强调，这结果需要进一步的证实。出乎意料的是，这项研究发现女性比男性更爱挑衅和攻击性争论。

65. 见 Cherny (1999:151)中的文献。

66. 这个过程是 PAVE (PAL Virtual Environment)的基础：见 Adams, Toomey, and Churchill (1999)。在屏幕上有一个类似卡通气球的框子，人们在其间输入文本。因为长句子会对应大气球，而大气球又会充满屏幕，于是人们养成了将大句子分割成许多小短句，然而用"运输车"输送出去——一个漂亮的例子，它说明了技术中的开发如何影响语言结构。

67. 关于"交际性沟通"，见 Malinowski (1923: 315)。

68. 关于闲言的社会作用，见 Goodman and Ben Ze'ev (1994)。Dunbar (1996)有一个革新观点。

69. Herring (1999: 2)。就她看来，"正是会话中持久性文本记录的可用性，实现了这种交互认知的可管理性"。

70. Davis and Brewer (1999: 34).

71. 见 Walther (1996)。

72. Wallace (1999)。这种浪漫的产物可能源于聊天组中的交互(进一步还可以是电子邮件、网站图片等)，这一事实说明了网络中所蕴含的社会力量。

73. Porter (1996a:xii).

第 6 章

1. 有时将 MUDs 写作 Muds，尤其是它作为组合名称中的一部分，并且许多名称中含有 MUD，但是它们都已失去了这个缩略词的原有特征。许多人将 muds 作为一个通称，甚至对首字母不做大写处理。有关 MUD 的历史、术语意义、使用方式的介绍，见 Rheingold (1993), Keegan (1997), Cowan (1997), Cherny (1999:4), Hahn (1999)。

2. 参见对 MUD 历史的讨论，例如：<http: //www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/mudline.html>。

3. 有关更多对 MUCK 的详细解释，见 <http://www.oingo.com/topic/12/12689.html>。对 MUSH 的解释见 <http://gargoyle.strange.com/mush/what.shtml>。

4. 一旦有更多更复杂的通信技术可供使用，那么基于文本的虚拟环境是否会以目

前的形式生存下去，这是一个有趣的问题（见第8章）。如果它们不会继续下去，那么本章的信息最终会具有巨大的历史价值（尽管不会完全如此，我们所认识到的一些语言特征可能会保留在未来出现的类型之中）。除此之外，目前的 MUD 情境也很好地说明了人们在采用一个新的媒体并使其适合其个人兴趣时所作出的这种语言学思考。

5. 到目前为止，很少有人像 Cherny（1999）那样对某个因特网类型作了深入的研究。同样，该研究对我本章所作的观察也有极深的影响。

6. 有一些约定来区分哪些是角色的言语，哪些是角色以外的人的言语，例如，用双重圆括号将后者括起来。但不是每个人都遵循这些约定。

7. 一个人很难做到在多个 MUD 中都能流畅使用命令和“方言”。Cherny（1999）所作统计中的多数人会作为两到三个 MUD 中的“常客”，而在其他 MUD 中仅仅做到保持自己的角色的存在。同时作为一个冒险类 MUD 和一个社会类 MUD 中的成员是非常流行的。

8. 例如，见 Dibbell（1997）和 Dery（1997）的其他论文。

9. Cherny（1999:15）.

10. Cherny（1999:262）.

11. 关于其他例子，见 Iro（1996），Cherny（1999），以及 < http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex >中的几篇论文。出于对隐私问题的考虑，我曾经使用想象的 MUD，在本章中构造出绝大多数的例子，但是所有这些例子都是与文献中给出的真正例子十分接近的模型。

12. 还有其他一些，比如“thinking”——Cherny（1999: 111）的“thought-bubble”约定对此作了举例说明。

13. Cherny（1999: 202）在解释性叙述中举了一些使用其他时态的例子：Tom hated that movie。

14. Cherny（1999: 117）.

15. Cherny（1999: 123）.

16. Cherny（1999: 143）。在该书的第96页及其后部分列举了 ElseMOO 中使用的大量语言学惯例。

17. 有关 Tome Swifties，见 Crystal（1995: 409）。

18. Cherny（1999:98 ff.）.

19. “ElseMOO 是一个由闲话支撑的社区”（Cherny, 1999: 286）。然而，这与面对面的闲聊并不相同，因为参与者可以对这里的文本进行评论和引用。有时在这里遇到的谩骂和相互攻击使人们想到面对面情境中的口舌之争：Crystal（1997a: 60—63）；也见边码55上半部分。

20. Cherny（1999:165 ff.）。在她的材料中，很少能在一分钟的数据中见到七个说话者。

21. Cherny（1999:36）.

22. < http: //www. apocalypse. org/pub/u/lpb/muddex/gloria-log. txt > .

23. < http: //www. apocalypse. org/pub/u/lpb/muddex/black-rose. txt > 和 < http: //www. apocalypse. org/pub/u/lpb/muddex/classic-fiasco. html > 。Cherny (1999: 155) 发现在其来自 ElseMOO 的数据中信息的长度是 5 ~ 13 个词。尽管我的样本数据显示的更短,但是它们的长度变化范围并不一样,注释 22 涉及的 MUD 有信息更短的趋势,而其他 MUD 涉及的长度变化范围甚至更广。

24. 有一个有意义的设计被一些玩家使用,这个设计曾经被称作"Carpal Tunnel Syndrome Feature Object",这是一些速记动词,用来代替经常使用但长度较长的表达以减少键入。

25. 关于"isoglosses"(同言线)和其他与"iso-"相关连的术语,见 Crystal (1997b: 204—205)。

26. 对大量存在的政治、社会、个人和其他原因,见 Cherny (1999: ch. 6) 有关 MUD 社区的讨论和 Porter (1996a) 的相关论文。

27. Cherny (1999: 104ff.).

28. 见 Cherny (1999: 220ff.) 有关时态、语法和相关问题的讨论。

29. Aijmer and Altenberg (1991) 对素材语言学中的现状作了很好的说明。

30. Cherny (1999: 293).

31. Crystal and Davy (1976).

32. 这一点是由 Paccagnella (1997: 7) 在对一些研究项目(如 ProjectH)作讨论时认识到的,这些项目曾经在未获允许的情况下对网络空间中的文本做过分析(尽管屏蔽了其中涉及的人员身份)。

第 7 章

1. 任何能够作为计算机文档存在的事物都能作为万维网文档来利用,比如文本、图像、声音、视频等。理论上并不存在对万维网的大小的限制,新的站点可以很迅速地被纳入其中,因此,没有什么可靠的统计数据可供使用;但是,20 世纪 90 年代,该增长速度一直是每年 40%,其所包含的网页迅速地达到 10 亿个。有关这些讨论,见 Lawrence and Giles (1999)。

2. Condron (2000a) 的讨论有若干主要来源,比如 the Arts and Humanities Data Service (<http://ahds. ac. uk >), the Oxford Text Archive (<http://ota. ahds. ac. uk >), the Electronic Text Center (<http://etext. lib. virginia. edu >)。在线分类目录如不列颠图书馆在线目录、国会图书馆在线目录等都是到达这些数据源的途径。

3. 这里所用到的图形表达的诸方面在 Crystal (1997a: 185ff.) 都有表述,在此之前还有 Twyman (1982) 作过论述。

4. 一个万维网站点(网站)是一台独立(可区分)计算机,使用某种标准格式(通常

是 HTML 或 XML)来保存文档,这些文档可由浏览器传递和呈现。万维网站点由一个唯一的地址或 URL (Uniform Resource Locator)所标识,站点中的不同数据页面由斜杠分割开的标签加以区别。

5. 见 Pring (1999:20)给出的例子。

6. 该原则是若干书籍和会议的关注焦点:见 Pring (1999)。

7. Pring (1999:176).

8. Hale and Scanlon (1999:5).

9. Pring (1999:14)。尤其是与字体的选择相比,为了确保 WYSIWTS (What You Send Is What They See,即用户看见的与我们所给出的完全一样),颜色的使用是一个特别棘手的问题(边码 30—31)。

10. Jackson (1997)。亦见 Bolter (1991)。

11. Berners-Lee (1999:151).

12. Jackson (1997:8).

13. Berners-Lee (1999:133).

14. Hale and Scanlon (1999:7).

15. Pring (1999: 6)。他还指出(边码 8),这些版面的设计者只有 15 年左右在基于计算机的环境中处理语言的经验。

16. 有关 HTML 标签的简明指南,参见 <http://www. willcam. com/cmat/html/crossref. html>。

17. 有关中间语言,见 Selinker (1972)。

18. "What is Usenet?"(什么是 Usenet?) <http://www. faqs. org/faqs/usenet/what-is/partl>。

19. 例如, <http://www. angry. net>。

20. 对于那些在传统出版物严格检查环境中成长起来的人来说,许多站点中所存在的这种编辑质量控制的缺乏是令人惊骇的。就拿我所编辑的《剑桥传记百科全书》来说,有站点将它的某个授权的电子文本放到网上,但是这个再现过程丝毫没有做文案编辑,只是将印刷文本放到了屏幕之上,甚至使用的还是印刷文本中的交叉引用页码,一些原本属于印刷版本的某些部分该站点已经决定不在电子版本中包含。这只是众多例子中的一个。

21. 参见例子, <http://www. users. zetnet. co. uk/bywater/ee. res09. htm>中的"令人惊讶的连排句页"。

22. Berners-Lee (1999:169);下一句引文也出自该处。一些站点给出了网页评价指南,尤其是那些学术观点的站点,像 Internet Detective: <http://www. sosig. ac. uk/desire/internet-detective. html>。

23. 该方法使用在 ALFIE (ALexical Filter Internet Enquirer)项目的处理程序之中,

见 Crystal (1997d)。

24. 有关语义字段，见 Crystal (1997a:104)。

25. 这也不是一个小问题。我最初为 ALFIE 项目(注释 23)做了调查，对应大百科全书分类相关的关键字，我为每一个类产生了一百多个关键词。这导致将搜索引擎软件投入应用变得不可能，于是，关键词的数量被强制限定为 40。尽管那样，一些应用还是不能应付如此数量。但是，使用大量的词汇项是万维网检索中每个语义学方法的必要条件。因此，在伯纳斯-李所勾勒的万维网的语义方法上还有一个大大的问号，这种情况至少要持续到有更多强有力的处理方法可供选择。

26. 本段的例子全部来自 Digital Freedon Network 站点：< http://dfn. org/focus/censor/contest. htm >。

27. Dorner (1992)基于各种公开作品作了例证。她对软件作者所遇到的问题作了评论："过分经常'批评'作者的软件容易令人不快，并且打击那些无经验作者的使用信心；那些因未能检查出作品问题而将问题暴露于公众面前的软件是难以让人信赖的，并且会打击那些经验丰富的作者的使用信心。"(第 30 页)

28. *Washington Post*, 2 May 1999, B05。

29. 见 < http://www. chisenhale. org. uk/ch2 >。

30. Brookes (1998:732)，下面的一些例子也取自该处。

31. Brookes (1998).

32. Borgman (1996:499)；亦见 Borgman (1986)。

33. 见 Crystal (1997c)。Jim Erickson (1998)在一则故事中对此做了概括，讲的是吉尔吉斯斯坦总统阿卡耶夫(Akayev)的 8 岁儿子说他不得不学英语。当被问及为何如此时，这个孩子说："因为计算机讲英语。"

34. < http://www. isoc. org:8030/palmares. en. html >。要了解 Babel 关于因特网的国际化进程的项目，见 < http://babel. alis. com:8080/ >。

35. Specter (1996).

36. < http://www. euromktg. com/eng/GR >.

37. Lebert (1999).

38. *Search Engine Strategies*, 2000, 27 April, May InterContinental, London 中的"搜索引擎"会话。

39. Graddol (1998: 51)。根据 Lebert (1999)的报告数据，只有 32% 的欧洲万维网用户用英语查阅网络资料。

40. Lebert (1999)中的记录。Mikami 是站点"计算机世界和因特网中的语言"的作者，该站点包括了大范围的语言信息，所涉及内容有文字系统、字符集和键盘输入。见 < http://www. threeweb. ad. jp/logos >。

41. < http://www. jupitermediamatrix. com >.

42. <http://www. nua. ie/surveys>.

43. 现在，该趋势已经超出万维网范围，扩展了到其他因特网情境、有迹象表明它们正在缓慢地朝着愈益增加的多语言系统发展。聊天组和 MUD 正稳步以不同语言上线：例如，2000 年末，Internet Relay Chat 使用了 20 种语言。它们被列在 <http://www. irchelp. org/irchelp/misc/foreign. html> 上。Geoff Nunberg（个人通信）发现，截至 1996 年，大约 60 个 Usenet 聊天组在全部或部分使用其他语言。

44. <http://babel. uoregon. edu/YLC/guides. html>。其他资源站点例子还有：<http://www. itp. berkeley. edu/ ~ thorne/HumanResources. html>；<http://www. call. gov/resource/language/language. htm>；<http://www. yourdictionary. com> 中的字典列表；<http://www. june29. com/HLP> 中的"人类语言"页面；<http://www. languages-on-the-web. com> 处关于万维网站点的语言，它提供了 55 种语言的平行翻译。

45. <http://secure. worldlanguage. com>.

46. <http://www. africaservice. com>.

47. <http://www. smo. uhi. ac. uk/saoghal/mion-chanain/Faile-en. html>.

48. <http://www. christusrex. org>.

49. <http://www. sil. org> 上的人类文化学。

50. 有关斯洛文尼亚语言的讨论，见 Vehovar, Batagelj, and Lozar (1999)。

51. Li Longyan (2000: 34) 和 Li Lan (2000:28) 注意到了代码转换，二者都是关于"中国英文"(Chinese English) 的。也可以见边码 166。

52. 见 Cotton and Garrett (1999: 14ff.) 的说明。

53. Ned Thomas (2000)。Contact 是欧洲小语种办公署(European Bureau of Lesser Used Languages) 的电子公告牌。

54. 该引用及其后的引用，取自 Lebert (1999)。

55. Berners-Lee (1999:178).

56. 例如，Bourbonnais and Yergeau (1996) 做的评述。

57. 有关世界文字系统，参见 Daniels and Bright (1996)。

58. 见 Unicode 站点 <http://www. unicode. org>；亦见 Condron (2000b) 中对字体和特殊字符的讨论。

59. Berners-Lee (1999: 200—201).

60. 关于这方面的例子，见多语种因特网技术术语词汇表 <http://www. netglos. com>。

第 8 章

1. "这里有一个上天的诅咒，它如此强大而可恨，没有哪个作家敢给它命名：一旦你在一本书里面引用了某个古老而又令人敬仰的资源，那么该资源就会消失掉"(Ihnat-

ko, 1997: v)。

2. Cotton and Garrett (1999);也见 Atwell (1999)。未来学含义也是 Gilder (2000) 的主题,其中的"telecosm"(遥观宇宙)概念形容了"由新的通信技术实现和定义"的世界。

3. Cotton and Garrett (1999:14)。JPEG 指"Joint photographic Experts Group",它是电子像片传输的标准方法。

4. Adams (1979: ch.6).

5. 这一可能性可在 20 世纪 60 年代 ITC 的电视系列剧"The Prisoner"的"a,b,and c"情节中可看到,由 Patrick McGoohan 所扮演的角色被以电子的方式引入一个电影梦幻场景中,在这里它与角色进行交互。

6. 第一批缩写小字典出现于 2000 年,由 Motorola, BT Cellnet (Genie)和其他公司编辑;例如,大约 250 个表格被列在《Genie SMS DXNRE(Dictionary 字典)》中,就像所有的"新词"字典一样,很可能只有一小部分新词经受得住时间的考验。

7. "原则上",因为 WAP 电话是以 WML (Wireless Markup Language)来运行的,所以当前它是不能接入到许多 Web 站点的,这些 Web 站点的当前语言是 HTML(见边码 205)。XML (Extensible Markup Language)的出现应该会消除这种困境。

8. 例如,一个如此很典型的电话能够利用一个预存 10000 个以上的预编程单词表,来根据已有的击键预测可能的单词。

9. 在言语和语言病理学及听觉病矫治学领域具有前瞻性的论述,见 Masterson, Wynne, Kuster, and Stierwalt (1999)。有关基于万维网语言教育的项目,见 Atwell (1999);有关创新写作方面的项目,见 Dorner (2000)。有关作品构成,见期刊 *Written Communication* (1991)的特刊(8:1)中的论文。期刊 *Literary and Linguistic Computing* 对大范围的主题都有涉及。

10. Warschauer and Healey (1998: 63).

11. Eastment (1999: 1)。这是某项调查的发布版本,该调查最初是为了英国文化委员会"English 2000"项目而开展的。也可以参见 Dudeney (2000)。

12. 见 Kelm (1995) 和 Tella (1992),它还包含了对两个早期的项目的参考文献 (Reports 95 and 99)。

13. <amalgam-tagger@scs.leeds.ac.uk >.

14. Little and Brammerts (1996:19)。建立由多个欧洲大学参与的"International E-Mail Tandem Network",其目的就是要推广这种工作方式。随后的研究包括 Appel (1999)和 Little, Ushioda, Appel, Moran, O'Rourke, and Schwienhorst (1999)。

15. 一个用于局域网的程序例子是"Daedalus Interchange"(代达罗斯交互)。有关虚拟世界的讨论,见 Pinto (1996)。

16. 见 Bowers (1995)。

17. Eastment (1999:23—24).

18. Eastment (1999:28).

19. Crystal (1998: ch. 1).

20. Naughton (1999:45).

21. Naughton (1999:40).

22. 这里特意给出这些与“计算机媒体通信”进行的对比，这里的“计算机媒体通信”包括了整个通信表现形式（图片、音乐等），而不考虑是否以语言方式构成。赫林使用的表达是“text-based CMC” (Herring, 1996a: 1); Collot and Belmore (1996)使用了“电子语言”。

23. 这也是 Collot and Belmore (1996: 27)的结论。

24. 作为表现聊天组中会话结构的一次有益尝试是 Donath, Karahalios, and Viégas (1999)。他们使用了一个聊天组系统，该系统大小会随其包含文本的多少而变化。键入的内容会显示几秒钟，然后渐渐淡去——就好像在现实生活会话中一样，说话人的最后一个词成为所注意的焦点。他们引入了“一个听力可及范围”，模仿参与者呆在某个会话之中，或者在不同的会话之间转换。

25. 有关其他的语言快照，以及对经验性研究的相似建议，见 Herring (1996a)的介绍和论文。

26. 见创新写作的超文本期刊 *Kairos* <http://english.ttu.edu/kairos>；还有 Deegan (2000: 7), Sutherland (1997)。

27. 例如，Beowulf 的 *Canterbury tales*，维特根斯坦：见 Deegan (2000: 8)。

28. 其他多个文科项目也曾探索过语言在网络中的新应用。例如，Nick Crowe 的“New Medium”(2000)就是要作为纪念站点，它是一系列由 15 块玻璃嵌板构成，每一块上都有写给故去的人的手刻文字以表达思念。Alicia Felberbaum 的“Texture of memory: the poetics of cloth”(2000)使用“编织”来体现因特网语言的进化。

29. 见 Koizumi (2000)，他建议那些正在为自己寻找名称的公司避免使用合音符号、长名称和流行的缩写及拼写（参考边码 22）。

30. 就举一个例子：网络语言的技能获得。在我所描述的情形中，人们（成年人和儿童类似）怎样获得经验，甚至达到一定的技能？由于技能的缺乏，他们无疑进行了纵向和横向的学习。然而，（在 IRC 新用户和使用电话的小孩子之间）进行比较的观点激发了 Gillen and Goddard (2000)。

31. Werry (1996)包含了法文和英文两种数据。

32. 这一点已经开始得到认识。John Cumming (1995: 7)引用了一位美国专栏作家 Jon Carroll 的话：“电子邮件和计算机论坛正在教给整个一代人散文的灵活性和意义。” Li Lan (2000: 55)在回答“电子邮件：是对标准英语的挑战吗？”时加以否认：“电子邮件不会因此而直接挑战标准英语，但是，它可能会从不同的方面对其进行扩展。”

参考文献

[243] 这里及注释中列出的 URL 在原版书付印之际(2001 年 2 月)均是正确的,但此后会有变化。

Adams, Douglas. 1979. *The hitch-hiker's guide to the galaxy.* London: Pan.

Adams, Lin, Lori Toomey, and Elizabeth Churchill. 1999. Distributed research teams: meeting asynchronously in virtual space. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4). < http://www. ascusc. org/jcmc/vol4/issue4/adams. html >.

Aijmer, Karin, and Bengt Altenberg (eds.). 1991. *English corpus linguistics.* London: Longman.

Angell, David, and Brent Heslop. 1994. *The elements of e-mail style.* New York: Addison-Wesley.

Appel, Marie Christine. 1999. *Tandem language learning by e-mail: some basic principles and a case study.* Centre for Language and Communication Studies Occasional Paper 54. Dublin: Trinity College.

Atwell, Eric. 1999. *The language machine.* London: British Council.

Baron, Naomi S. 1984. Computer Mediated Communication as a force in language change. *Visible Language* 18, 118 - 41.

1998a. Writing in the age of email: the impact of ideology versus technology. *Visible Language* 32, 35 - 53.

1998b. Letters by phone or speech by other means: the linguistics of email. *Language and Communication 18*, 133 - 70.

2000. *Alphabet to email.* London: Routledge.

Bateson, Gregory. 1972. *Steps to an ecology of mind.* New York: Ballentine.

Bauer, Laurie, 1983. *English word-formation.* Cambridge: Cambridge University Press.

Baym, Nancy K. 1993. Interpreting soap operas and creating community: inside a computer-mediated fan culture. *Journal of Folklore Research* 30(2/3), 143 - 76.

1995. The performance of humor in computer-mediated communication. *Journal of Computer-Mediated Communication* 1(2). < http://www. ascusc. org/jcmc/vol1/issus2/baym. html >.

[244] Bechar-Israeli, Haya. 1996. Form < Bonehead > to < cLoNehEad >: nicknames, play, and

identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-Mediated Communication* 1(2). < http://www. ascusc. org/jcmc/vol1/issue2/bechar. html >.

Berners-Lee, Tim. 1999. *Weaving the Web.* London: Orion Business Books.

Biber, Douglas. 1988. *Variation across speech and writing.* Cambridge: Cambridge University Press.

Biber, Douglas, Stig Johansson, Geoffrey Leech, Susan Conrad, and Edward Finegan. 1999. *Longman grammar of spoken and written English.* Harlow: Longman.

Bolter, Jay David (ed.). 1991. *The writing space: the computer, hypertext and the history of writing.* Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Borgman, Christine L. 1986. Why are online catalogues hard to use? Lessons learned from information-retrieval studies. *Journal of the American Society for Information Science* 37, 387 – 400.

1996. Why are online catalogues still hard to use? *Journal of the American Society for Information Science* 47, 493 – 503.

Bourbonnais, Jean, and François Yergeau. 1996. Language on the Internet. < http://www. isoc. org. inet96/proceedings/a5/a5_3. htm >.

Bowers, R. 1995. Web publishing for students of EST. In Mark Warschauer (ed.), *Virtual connections: online activities and projects for networking language learners.* Honolulu: University of Hawaii.

Branwyn, Gareth. 1997. *Jargon watch.* San Francisco: HardWired.

Brookes, Terrence A. 1998. Orthography as a fundamental impediment to online information retrieval. *Journal of the American Society for Information Science*, 49(8), 731 – 41.

Bruckman, Amy. 1993. Gender swapping on the Internet. Proceedings of INET. < http://www. cc. gatech. edu/fac/Amy. Bruckman/papers/index. html >.

Butcher, Judith. 1992. *Copy-editing*, 3rd edn. Cambridge: Cambridge University Press.

Cherny, Lynn. 1999. *Conversation and community: chat in a virtual world.* Stanford, CA: CSLI Publications.

Coates, Jennifer. 1993. *Women, men and language*, 2nd edn. London: Longman.

Collot, Milena, and Nancy Belmore. 1993. Electronic language: a new variety of English. In Jan Aarts, Pieter de Haan, and Nelleke Oostdijk (eds.), *English language corpora: design, analysis and explanation.* Amsterdam: Rodopi.

1996. Electronic language: a new variety of English. In Herring (ed.), 13 – 28.

Condron, Frances. 2000a. Starting points on the Internet. In Condron, Fraser, and Suther- [245]
land (eds.), 13 – 18.

2000b. Fonts and special characters. In Condron, Fraser, and Sutherland (eds.), 233 – 5.

Condron, Frances, Michael Fraser, and Stuart Sutherland (eds.). 2000. *CTI* [=Computers in Teaching Initiative] *textual studies: guide to digital resources for the humanities.* Oxford: University of Oxford, Humanities Computing Unit.

Connery, Brian A. 1996. Authority and egalitarian rhetoric in the virtual coffeehouse. In Porter (ed.), 161 – 79.

Cotton, Bob, and Malcolm Garrett. 1999. *You ain't seen nothing yet: the future of media and the global expert system.* London: Institute of Contemporary Arts.

Cowan, Andrew. 1997. History of MUDs.
<http://www.mudconnect.com/mud_intro.html>.

Crystal, David. 1969. *Prosodic systems and intonation in English.* Cambridge: Cambridge University Press.

1984. *Who cares about English usage?* Harmondsworth: Penguin.

1995. *The Cambridge encyclopedia of the English language.* Cambridge: Cambridge University Press.

1997a. *The Cambridge encyclopedia of language*, 2nd edn. Cambridge: Cambridge University Press.

1997b. *Dictionary of linguistics and phonetics*, 4th edn. Oxford: Blackwell.

1997c. *English as a global language.* Cambridge: Cambridge University Press.

1997d. A Lexical Filter Internet Enquirer (ALFIE). White paper for AND Classification Data, Rotterdam and Oxford.

1998. *Language play.* Harmondsworth: Penguin.

1999. Language BLANK literature: from conjunction to preposition, *English Today*, 15, 13 – 21.

Crystal, David, and Derek Davy. 1969. *Investigating English style.* London: Longman.

1976. *Advanced conversational English.* London: Longman.

Crystal, David, and Randolph Quirk. 1964. *Systems of prosodic and paralinguistic features in English.* The Hague: Mouton.

Cumming, John D. 1995. The Internet and the English language. *English Today* 11 (1), 3 – 8.

Daniels, Peter T., and William Bright (eds.). 1996. *The world's writing systems.* Oxford: Oxford University Press.

Danielson, Peter. 1996. Pseudonyms, mailbots, and virtual letterheads: the evolution of
[246] computer-mediated ethics. In Charles Ess (ed.), *Philosophical perspectives on computer-mediated communication* (Albany, NY: State University of New York Press), 67 – 94.

Davis, Boyd H., and Jeutonne P. Brewer. 1997. *Electronic discourse: linguistic individuals in virtual space.* Albany, NY: State University of New York Press.

Deegan, Marilyn. 2000. Introduction. In Condron, Fraser, and Sutherland (eds.), 1 – 12.

Dery, Mark, 1993. Flame wars. *Southern Atlantic Quarterly* 92, 559 – 68.

(ed.) 1997. *Flame wars: the discourse of cyberculture.* Durham: Duke University Press.

Dibbell, Julian. 1997. A rape in cyberspace. In Dery (ed.), 237 – 61.

Donath, Judith, Karrie Karahalios, and Fernanda Viegas. 1999. Visualizing conversation. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4).
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/donath.html>.

Dorner, Jane. 1992. Virtual English. *English Today* 32, 29 – 34.

2000. *The Internet: a writer's guide.* London: A. and C. Black.

Dudeney, Gavin. 2000. *The Internet and the language classroom.* Cambridge: Cambridge University Press.

Dunbar, Robin. 1996. *Grooming, gossip, and the evolution of language.* London: Faber and Faber.

Durusau, Patrick. 1996. *High places in cyberspace.* Atlanta: Scholars Press.

Eastment, David. 1999. *The Internet and ELT.* Oxford: Summertown Publishing.

Economist, The. 1996. Language and electronics: the coming global tongue: 21 December, 37.

Elmer-Dewitt, Philip. 1994. Bards of the Internet. *Time*, 4 July, 66 – 7.

Erickson, Jim. 1998. Cyberspeak: the death of diversity. *Asiaweek*, 3 July, 15.

Erickson, Thomas. 1999. Persistent conversation: an introduction. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4).
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/ericksonintro.html>.

Ferrara, K., H. Brunner, and G. Whittemore. 1991. Interactive written discourse as an emergent register. *Written Communication* 8(1), 8 – 34.

Flynn, Nancy, and Tom Flynn. 1998. *Writing effective e-mail.* Menlo Park, CA: Crisp Publications.

Foster, Derek, 1996. Community and identity in the electronic village. In Porter (ed.), 23 – 37.

Gains, J. 1998. Electronic mail—a new style of communication or just a new medium: an investigation into the text features of email. *English for Specific Purposes* 18(1), 81 – 101.

Gilder, George. 2000. *Telecosm: how infinite bandwidth will revolutionize our world.* New [247]
York: Free Press.

Giles, Howard, Justine Coupland, and Nikolas Coupland (eds.). 1991. *Contexts of accommodation.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gillen, Julia, and Angela Goddard. 2000. Medium management for beginners: the discursive practices of undergraduate and mature novice users of internet relay chat, compared with those if young children using the telephone. Paper presented at the international Association for Dialogue Analysis, Bologna.

Goffman, E. 1959. *The presentation of self in everyday life.* Garden City, NY: Doubleday.

Goodman, Robert F., and Aaron Ben Ze'ev (eds.). 1994. *Good gossip.* Kansas: University Press of Kansas.

Graddol, David. 1998. *The future of English?* London: The British Council.

Grice, H. P. 1975. Logic and conversation. In Peter Cole and Jerry L. Morgan (eds.), *Syntax and semantics 3: speech acts.* New York: Academic Press, 41 - 58.

Gurak, Laura J. 1997. *Persuasion and privacy in cyberspace.* New Haven: Yale University Press.

Hahn, Harley. 1999. Harley Hahn's guide to Muds.
<http://www.harley.com/muds>.

Hale, Constance, and Jessie Scanlon. 1999. *Wired style: principles of English usage in the digital age.* New York: Broadway Books.

Hall, Edward T. 1959. *The silent language.* New York: Doubleday.

Halliday, Michael. 1978. *Language as social semiotic.* London: Arnold.

Hatch, Evelyn. 1992. *Discourse and language education.* Cambridge: Cambridge University Press.

Herring, Susan C. (ed.). 1996a. *Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives.* Amsterdam: Benjamins.

1996b. Two variants of an electronic message scheme. In Herring (ed.), 81 - 106.

1999. Interactional coherence in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4 (4).
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>.

Ihnatko, Andy. 1997. *Cyberspeak: an online dictionary.* New York: Random House.

Iro, Mizuko. 1996. Virtually embodied: the reality of fantasy in a multiuser dungeon. In Porter (ed.), 87 - 109.

Jackson, Michele H. 1997. Assessing the structure of communication on the World Wide Web. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(1). <http:// www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/jackson.html>.

[248] Johansson, Stig. 1991. Times change, and so do corpora. In Aijmer and Altenberg (eds.), 305 - 14.

Keegan, Martin. 1997. MUD tree.

<http://camelot.cyburbia.net.au/~martin/cgi-bin/mud_tree.cgi>.

Kelm, O. 1995. E-mail discussion groups in foreign language education: grammar follow-up. In Mark Warschauer (ed.), *Telecollaboration in foreign language learning.* Honolulu: University of Hawaii.

Knowles, Elizabeth. 1997. *The Oxford dictionary of new words.* Oxford: Oxford University Press.

Koizumi, Yuiko. 2000. What shall we name the product? *Language International* 12(2), 26-7.

Lakoff, Robin. 1975. *Language and women's place.* New York: Harper.

Lamb, Linda, and Jerry D. Peek. 1995. *Using email effectively.* Sebastopol, CA: O'Reilly and Associates.

Lawrence, Steve, and C. Lee Giles. 1999. Accessibility of information on the Web. *Nature* 400(6740), 107-9.

Lebert, Marie-France. 1999. *Le multilinguisme sur le Web.*
<http://www.ceveil.qc.ca/multi0.htm>. In English at
<http://www.ceveil.qc.ca/multieng2.htm>.

Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics.* Cambridge: Cambridge University Press.

Li Lan. 2000. Email: a challenge to Standard English? *English Today* 64, 23-9, 55.

Li Yongyan. 2000. Surfing emails. *English Today* 64, 30-4, 55.

Little, David, and Helmut Brammerts. 1996. *A guide to language learning in tandem via the Internet.* Centre for Language and Communication Studies Occasional Paper 46. Dublin: Trinity College.

Little, David, Ema Ushioda, Marie Christine Appel, John Moran, Breffni O'Rourke, and Klaus Schwienhorst. 1999. *Evaluating tandem language learning by e-mail: report on a bilateral project.* Centre for Language and Communication Studies Occasional Paper 55. Dublin: Trinity College.

Mabry, Edward A. 1997. Framing flames: the structure of argumentative messages on the net. *Journal of Computer-Mediated Communication* 2(4). <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/mabry.html>.

McCormick, N. B., and J. W. McCormick. 1992. Computer friends and foes: content of undergraduates' electronic mail. *Computers in Human Behavior* 8, 379-495.

McLaughlin, M. L., K. K. Osborne, and C. B. Smith. 1994. Standards of conduct on Usenet. In Steven G. Jones (ed.), *Cybersociety: computer-mediated communication and community.* Thousand Oaks, CA: Sage, 90-111.

McLuhan, Marshall. 1962. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man.* London: [249]

Routledge and Kegan Paul.

Malinowski, Bronislaw. 1923. The problem of meaning in primitive languages, Supplement I to C. K. Ogden and I. A. Richards, *The meaning of meaning* (Longdon: Routledge and Kegan Paul), 296 – 336.

Marvin, Lee-Ellen. 1996. Spoof, spam, lurk and lag: the aesthetics of textbased virtual realities. *Journal of Computer-Mediated Communication* 1(2). < http:// www. ascusc. org/ jcmc/vol1/issue2/marvin. html >.

Masterson, Julie J., Michael K. Wynne, Judith M. Kuster, and Julie A. G. Stierwall. 1999. New and emerging technologies: going where we've never gone before. *ASHA* [= American Speech-Language-Hearing Association], May/June, 16 – 20.

Maynor, Nancy. 1994. The language of electronic mail: written speech? In Michael B. Montgomery and Greta D. Little (eds.), *Centennial usage studies.* Tuscaloosa: University of Alabama Press, 48 – 54.

Millard, William B. 1996. I flamed Freud: a case study in teletextual incendiarism. In Porter (ed.), 145 – 59.

Miller, George A. 1969. *The psychology of communication.* Baltimore: Penguin.

Milroy, James, and Lesley Milroy. 1991. *Authority in language*, 2nd edn. London: Routledge.

Murray, Denise E. 1989. When the medium determines turns: turn-taking in computer conversation. In Hywel Coleman (ed.), *Working with language: a multidisciplinary consideration of language use in work contexts.* Berlin: Mouton de Gruyter.

Naughton, John. 1999. *A brief history of the future: the origins of the Internet.* London: Weidenfeld and Nicolson.

Paccagnella, Luciano. 1997. Getting the seats of your pants dirty: strategies for ethnographic research on virtual communication. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(1). < http://www. ascusc. org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella. html >.

Paolillo, John. 1999. The virtual speech community: social network and language variation on IRC. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4). < http:// www. ascusc. org/jcmc/vol4/issue4/paolillo. html >.

Peters, Pam. 1998. Langscape: surveying contemporary English usage. *English Today* 53, 3 –5.

Pinto, D. 1996. What does 'schMOOze' mean? Non-native speaker interactions on the Internet. In Mark Warschauer (ed.), *Telecollaboration in foreign language learning.* Honolulu: University of Hawaii.

[250] Porter, David. 1996a. Introduction. In Porter (ed.), xi – xviii.

(ed.). 1996b. *Internet culture.* New York and London: Routledge.

Pring, Roger. 1999. *www.type: effective typographic design for the world wide web.* London: Weidenfeld and Nicolson.

Pullum, Geoffrey K., and James D. McCawley (eds.). 1991. *The great Eskimo vocabulary hoax.* Chicago: University of Chicago Press.

Quirk, Randolph, Sidney Greenbaum, Geoffrey Leech, and Jan Svartvik. 1985. *A comprehensive grammar of the English language.* London: Longman.

Rheingold, Howard. 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier.* New York: HarperCollins.

Sanderson, David. 1993. *Smileys.* O'Reilly and Associates.

Sebeok, Thomas A., Alfred S. Hayes, and Mary Catherine Bateson (eds.). 1964. *Approaches to semiotics.* The Hague: Mouton.

Selinker, L. 1972. Interlanguage. *International Review of Applied Linguistics* 10, 201–31.

Shea, Virginia. 1994. *Netiquette.* Albion Books.

Slater, Lydia, 2000. Quite e-vil: the mobile phone whisperers. *The Sunday Times*, 30 January, 10.

Specter, Michael. 1996. World, Wide, Web: 3 English Words. *The New York Times*, 14 April, 4–5.

Standage, Tom. 1999. *The Victorian Internet.* New Haven: Phoenix Press.

Stivale, Charles J. 1996. Spam: heteroglossia and harassment in cyberspace. In Porter (ed.), 133–44.

Stubbs, Michael. 1983. *Discourse analysis.* Oxford: Blackwell.

Sutherland, Kathryn (ed.). 1997. *Electronic text: investigations in method and theory.* Oxford: Clarendon Press.

Tannen, Deborah. 1990. *You just don't understand: women and men in conversation.* New York: Morrow.

Tannen, Deborah, and Muriel Saville-Troike (eds.). 1985. *Perspectives on silence.* Norwood, NJ: Ablex.

Tella, Seppo. 1992. *Boys, girls and e-mail: a case study in Finnish senior secondary schools.* Research Report 110. University of Helsinki: Department of Teacher Education.

Thomas, David. 2000. Modern netiquette. *Daily Mail*, 17 July, 11.

Thomas, Ned. 2000. How much IT can minority languages afford? Editorial, *Contact* 16(3), 2.

Thompson, P. A. and D. Ahn. 1992. To be or not to be: an exploration of E-prime, copula deletion and flaming in electronic mail. *Et Cetera: A Review of General Semantics* 49,

146 - 64.

Twyman, Michael. 1982. The graphic presentation of language. *Information Design Journal* 3, 1 - 22.

[251] Vehovar, Vasja, Zenel Batagelj, and Katja Lozar. 1999. Language as a barrier. Internet Society Proceedings.
< http://www.isoc.org/inet2000/cdproceedings/inet99/3i/3i_3.htm >.

Wallace, Patricia. 1999. *The psychology of the Internet.* Cambridge: Cambridge University Press.

Walther, J. B. 1996. Computer-Mediated Communication: impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction. *Communication Research* 23(1), 3 - 43.

Warschauer, Mark, and Deborah Healey. 1998. Computers and language learning: an overview. *Language Teaching* 31(2), 57 - 71.

Werry, Christopher C. 1996. Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat. In Herring (ed.), 47 - 63.

Wilbur, Shawn T. 1996. An archaeology of cyberspaces: virtuality, community, identity. In Porter (ed.), 5 - 22.

Witmer, Diane F., and Sandra Lee Katzman. 1997. On-line smiles: does gender make a difference in the use of graphic accents? *Journal of Computer-Mediated Communication* 2 (4).
< http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/witmer1.html >.

Yates, Simeon J. 1996. Oral and written linguistic aspects of computer conferencing: a corpus based study. In Herring (ed.), 30 - 46.